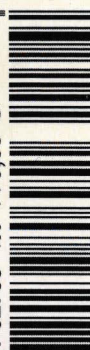
DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Joystick

#196
SPÉCIAL ÉTÉ 2007



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Tir de couverture ?
On a testé la bêta-version
Ce qu'en pense la communauté Quake

SPECIAL FPS
UNREAL TOURNAMENT 2007
Rencontre chez Epic
BLACKSITE : AREA 51
Les confessions d'Harvey Smith

DOSSIERS
MEDIEVAL II
Sega refait l'Histoire
PRO CYCLING MANAGER 2007
En roue libre chez Cyanide
rFACTOR
Enfin un vrai simulateur !

TESTS
LOST PLANET - GHOST RECON 2...

REZO
COUPE DE FRANCE 2007
WINZ : Entretien avec un surdoué
WOW : AIDE DE JEU MAGTHERIDON

MATOS
OVERCLOCKING/COOLING
BOOSTEZ VOS PERFS EN TOUTE SÉCURITÉ

Spécial été 2007 • FRANCE métropolitaine 6.95 € • ANT-GUY 8.50 € • RÉU 9.50 € • Polynésie avion 1900 CFP • Calédonie avion 1900 CFP • Calédonie Surface 1000 CFP • BEL 8.50 € • CH 14 FS • CAN 10.50 $ • LUX 8.50 € • MAR 82 DH • PORT cont 8.50

ommaire

196 - SPÉCIAL ÉTÉ 2007

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

10



LE JEU DE LA COUV' Le dernier Quake a fait un couac, tout au moins concernant ses capacités multijoueur. Les Anglais de Splash Damage redoreront-ils le blason du hit d'Id Sodtware ? Tuttle est allé courageusement enquêter sur place (et servir de cible mobile).

54



TESTS La traversée du désert, ça vous dit quelque chose ? Ce mois-ci, c'est un croisement entre le Sahel et le Gobi : rien à l'horizon hormis une oasis en provenance de la 360, le très rafraîchissant Lost Planet. Depuis quand les jeux sur console made in Japan gouvernent le monde ? La Terre ne tourne plus rond !

78



RÉSEAU Des MMO tout nouveaux, le potentiel de Loki en réseau, la couverture de la Coupe de France de jeux vidéo, l'interview du double champion du monde français de Quake et UT, une aide de jeu exclusive pour vous aider à buter l'un des monstres les plus vicieux de WoW... Y a de quoi faire !

98



MATOS L'overclocking, ce n'est pas sale ni dangereux, si vous comprenez comment ça marche... Pour éviter de vous retrouver avec le grille-pain le plus cher du monde, suivez les conseils de tonton C-Wiz, le roi de la clim' sur PC ! Et toujours des news au kilo(-octet).

ET AUSSI...

Couverture
© Id Software / Splash Damage

JOYSTICK n° 196 – SPÉCIAL ÉTÉ 2007
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier
jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal : à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 67,60 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Chef de rubrique : Frédéric Brunet
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaires de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
et Yamina Djarir
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeur artistique : Jean-Michel Sabatié

Ont participé à ce numéro :
Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Fabio « Sundin » Bevilacqua, Fabrice Bloch (maquette), Anne Cocard, Olivier Delacourt, Matthias « Baldours » Denis, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas, Matthieu « Gruth » Guéritte, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Exodere » Losserand, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Hélène « Ashbey » Pernot, Brice « Tuttle » Roy, et Corinne Sadaune (correctrice).

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité : Jérôme Adam
(jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité : Vincent Saulnier
(vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon
(didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic : Maguy Edouard
(maguy.edouard@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication :
Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet
(francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Responsable de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Corret
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur aj et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaum et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont égal publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR)
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman - Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.co
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sommaire #196

Ce mois-ci, on vous propose du lourd: Lost Planet, Tomb Raider Anniversary, Colin McRae Dirt, Overlord, GRAW 2 et une bonne vingtaine de jeux indépendants. Rien que ça! Et n'oublions pas Deus Ex: Invisible War en jeu complet. Si avec tout ça, vous arrivez à voir la lumière du soleil, vous êtes très fort. Pensez quand même à profiter un peu de vos vacances, hein!

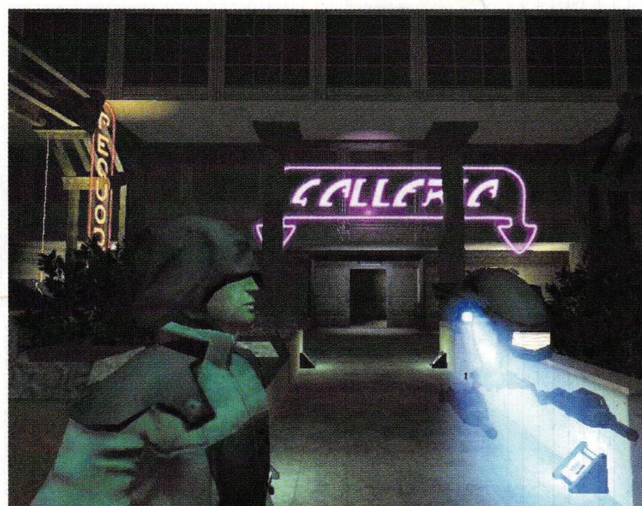
Cyd

LE JEU COMPLET

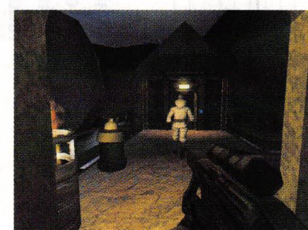
Deus Ex : Invisible War

Genre: Action
Développeur: Ion Storm
Éditeur/Distributeur: Eidos
Site Internet: www.eidos.fr/games/info.html?gmid=137
Config minimum: Windows 98/98SE/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée: Windows 98/XP/2000, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo





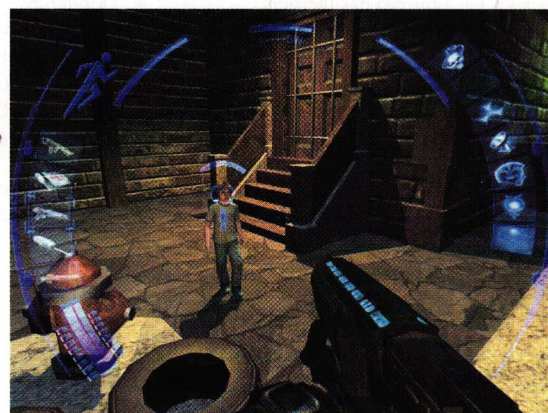




En résumé

Véritable phénomène lors de sa sortie en 2000, Deus Ex a su rassembler des milliers de fans à travers la planète pour son originalité. Des innovations pas toujours approuvées de tous. Bref, c'est un titre qui, ayant fait couler beaucoup d'encre, a entraîné de nombreux débats. Mais ce mois-ci, ce n'est pas le premier mais bien le deuxième épisode que nous vous offrons en jeu complet. Découvrez une nouvelle intrigue qui vous permettra d'incarner un agent aux capacités toujours plus extraordinaires avec une gestion « RPG » des compétences, même si cet aspect est un peu moins présent dans ce second volet. Il est également possible d'utiliser différentes armes et gadgets en tout genre afin d'évoluer dans le style qui vous convient le mieux: discrétion, force brute ou un savant mélange des deux. La liberté, même si elle est relative, est une des grandes forces de Deus Ex. Mais outre les phases d'action, c'est dans son scénario que Deus Ex: Invisible War réussit à scotcher le joueur. Investigation, complot, trahison, la trame principale devrait sans nul doute vous captiver.





Colin McRae Dirt

Genre : Course
Développeur : Codemasters
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/dirt/index2.php
Config minimum : Windows XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique Shader model 3.0
Config recommandée : Windows XP, Core 2 Duo 6600, 2 Go de Ram, carte graphique Shader model 3.0





En résumé

Dirt, le dernier-né de la série Colin McRae, se dévoile dans cette démo qui permet de tester quelques véhicules sur différents types de circuit. De quoi enchaîner quelques chronos, salir vos pneus et froisser un peu de tôle. Notez quand même que le style est plus orienté arcade que simu, histoire de ne pas être déçu.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Genre : Action/tactique
Développeur : Grin
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : http://ghostrecon.fr.ubi.com/graw2/
Config minimum : Windows XP, CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique 256 Mo



En résumé

Exclusivement multijoueur, cette démo de GRAW 2 permet de se flinguer online entre potes sur une seule map : Calavera. Néanmoins, deux modes de jeux sont disponibles. Le fameux Team Deathmatch qu'on ne présente plus et l'exclusivité PC, Recon vs Assault qui demande un peu plus de finesse qu'à l'accoutumée puisqu'il est nécessaire de remplir des objectifs sans obligatoirement abattre son ennemi.



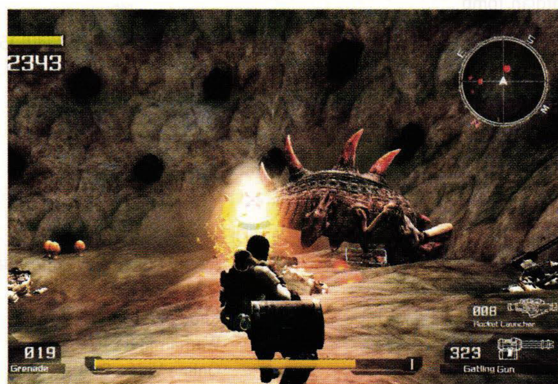
Lost Planet

Genre : Action
Développeur : Capcom
Éditeur/Distributeur : Capcom/Nobilis
Site Internet : http://lostplanet-thegame.com/
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 2,6 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 256 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo

En résumé

Découvrez l'un des jeux action phare venant de la Xbox 360 : Lost Planet. Direction EDN III pour aider Wayne à combattre le froid mais surtout à exterminer un paquet d'Akrids. Des insectes extraterrestres que vous prendrez plaisir à exploser à coups de fusil à pompe.





Les démos

Répertoire\DÉMOS

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Genre : Aventure
Développeur : Crystal Dynamics
Éditeur/Distributeur : Eidos
Site Internet : www.tombraider.com/anniversary/
Config minimum : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 256 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 GHz, 1 Go Mo de Ram, carte graphique 256 Mo



En résumé

La fille spirituelle d'Indiana Jones se lance en plein cœur du Pérou dans une démo qui ne manque pas de mordant. Qui a parlé de T-Rex ? Si vous n'avez pas eu l'occasion de découvrir l'épisode anniversaire de Miss Croft, c'est l'occasion de vous jeter à l'eau. C'est beau, agréable à prendre en main, du vrai Tomb Raider, enfin !

OVERLORD

Genre : Action
Développeur : Triumph Studios
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.fr/overlord/index.php
Config minimum : Windows XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo



En résumé

De l'action saupoudrée de stratégie, voilà ce qui vous attend avec Overlord. Menez vos serviteurs à la baguette pour qu'ils se battent pour vous, enclenchent des mécanismes et exécutent toutes les basses besognes à votre place. Cette démo fait office de didacticiel et vous permettra de comprendre les bases du gameplay de ce titre rigolo.

Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS

- Barrel Mania
- Bus Driver
- Exocubes
- Gordian Tomb
- Lighthouse Lunacy
- Lionheart
- Magi
- Mr Robot
- Nuts and Scrap
- Sensitive
- Soda Pipes
- Sonoro TV
- SOULFU
- Spore
- Starscape
- Tennis Elbow Manager
- UFO
- Xiq
- Zenix 3D

UTILITAIRES

- Drivers ATI Catalyst 7.5 pour 2000/XP et Vista
- Drivers Nvidia Forceware 158.22 pour 2000/XP
- Drivers Nvidia Forceware 158.24 pour Vista
- Patch 1.1 Colin McRae Dirt
- Patch 1.0.0.2 Loki
- Patch 1.4.2 Quake IV
- Patch 1.4 Two Worlds

VIDÉOS

- Age of Conan Developer Diary
- Haze Developer Diary
- Kane and Lynch
- Warhammer
- Online Vidéo Quête

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Le DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

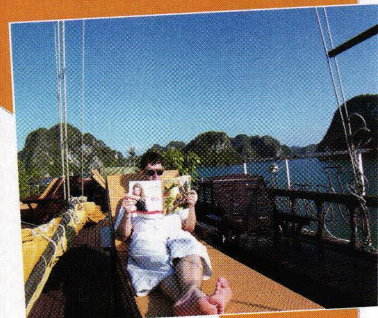
Bêta cagoule

Ce petit mail juste pour dire un grand « Merci Joystick » concernant la bêta de World in Conflict ! J'ai été tiré au sort et je vais y participer. Comme je suppose que toute la rédac' va aussi s'amuser un peu dessus, on aura peut-être la chance de se croiser sur certains serveurs !

Rushman

Oh ben de rien, ça nous fait plaisir. Et pour ce qui est de se croiser, c'est fort probable oui. Si vous voyez un amas de gros champignons nucléaires en plein écran avec les mots « Game » et « Over » en incrustation, faites coucou. C'est Cyd.

Around Ze Weurld



Xin ciao à toute la brillante rédaction ! Voici une petite photo de la baie d'Halong au Vietnam où j'ai passé une magnifique journée en pensant à vous derrière vos ordinateurs. Oui je sais, je ne suis pas gentil.

Christophe B.

Non mais c'est pas grave, hein. Vous auriez pu penser à nous sous la douche et là, ç'aurait été plus tendu.

Gang antilose

Je m'inquiète vivement pour toute l'équipe Joystick : je viens d'apprendre dans le journal le déménagement récent des RG, de la DST (Direction de la surveillance du territoire) et de la sous-direction de l'antiterrorisme à Levallois-Perret. Attention, les gars vous êtes surveillés : fini les expériences douteuses...

Paul_le_bûcheron

Ouais, j'ai vu ça à la télé. Et vous savez quoi ? Vous allez voir que ça va encore être de ma faute.

- Emails de la rédaction : Gruth, C_Wiz, Yavin via : Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou la compatibilité de votre matosavec les jeux. En revanche, nous sommes ouvert à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Steak haché la page

Depuis des lustres et des lustres (deux seulement en fait) que je lis votre mensuel vidéoludique, jamais je n'aurais pensé m'abaisser à faire ça : vous écrire. Mais cette lettre a un but : dénoncer vos méthodes crapuleuses. En effet, j'accuse Joystick de « pagenapping ». Car, à moins que vous ne soyez pas doués au point que, pour vous, les pages 11 et 12 n'existent pas ou encore que la phrase « comme le laisse [...] rière celle-ci que doit se trouver ma chance d'en découdre avec la vermine, je fonce... » vous semble être en français correct, j'affirme que vous avez enlevé la page 12 (et accessoirement 11) de mon magazine. Je me vois donc dans l'incapacité de lire ce merveilleux article sur le jeu de couv'. Et là, je trouve que vous poussez le bouchon un peu trop loin (Maurice). Je soupèse lourdement mes mots en fustigeant les manières de terroristes que vous employez contre ma personne. Qu'attendez-vous de moi ? Que j'écoute toute la discographie de Moby ? C'est fait. Je dois maintenant apprendre la langue des signes. Que je fasse l'amour à une loutre ? C'est fait, paix à son âme. Cette extorsion malveillante me laisse entrevoir votre objectif : obtenir de moi des litres et des litres de bière belge ! Mais sachez une chose : je ne négocierai jamais avec des terroristes de votre espèce (sauf cas particulier). Moi aussi, je peux faire du chantage de bas étage : c'est pourquoi j'ai enlevé la page 30 de mon Joystick ! Il n'en revient qu'à vous de décider : vous me restituez ma page ou alors... ou alors j'arrache la page 30 (je ne garantis en rien l'intégrité de la page 29, mais je ferai mon possible pour l'épargner). Ainsi je vous le demande une dernière fois : libérez ma page 12 (par contre faites ce que vous voulez de la page 11, elle ne m'intéresse pas), si vous n'accédez pas à ma requête, je vous harcèlerai mois après mois jusqu'à ce que j'obtienne gain de cause (ou que je me lasse). Message pour ma page 12 : tiens bon, je viendrai te chercher moi-même s'il le faut. En espérant que vous porterez une bienveillante attention à ma demande, je vous prie d'agréer, Messieurs, l'expression de mes très respectueuses salutations.

PastequeMan

Ce qui est fantastique avec ce genre de courrier, c'est que ça offre le double avantage de remplir presque une page sans effort et en même temps de vous faire passer pour un idiot complet sans que j'aie à intervenir. Encore !

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Kikoolol

Hello à tous ! Pas très en forme ce matin, je reste chez moi. J'arriverai en début d'après-midi. Je suis joignable par mail et msn, ou téléphone en cas d'urgence.

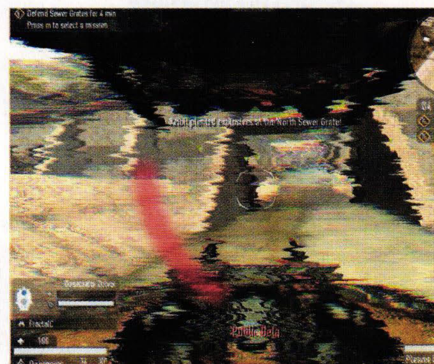
Styx

Pas de souci, vieux. Tu peux ramener des clopes ? Merci. Bisous.

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS ENEMY TERRI

Par quoi commencer ? Eh bien, en pareilles circonstances, je crois qu'une injection d'info à haute dose s'impose, histoire d'éviter certains quiproquos. La première chose à se graver dans le crâne, c'est qu'Enemy Territory Quake Wars n'a rien à voir avec Quake III ou IV, si ce n'est de se dérouler dans le même univers. En fait, si E.T. Quake Wars se place en continuité avec un jeu, c'est avec Wolfenstein Enemy Territory, le FPS multi et coopératif, dont il récupère le noyau dur, à savoir des matchs opposant deux teams de 1 à 16 joueurs chacune dans des environnements ouverts et où pour remporter la partie, on doit accomplir une série d'objectifs. Il va donc falloir effacer de votre vocabulaire les mots Deathmatch, Capture The Flag et Free For All, ce n'est clairement ni l'école ni la philosophie du bébé d'Activision. Hacker un terminal, installer un brouilleur EMP, détruire une porte blindée à l'aide d'une charge plasma puis désactiver un générateur EMP : voilà le genre de tâches qui vous attend et pour y parvenir, il va falloir travailler main dans la main avec les autres membres de son équipe. Chaque objectif ne demande en effet pas le même type de compétences. Pour hacker un terminal, il faut être Sniper. Pour désactiver un générateur ou construire un pont, il faut être ingénieur. Mais dans tous les cas, mieux vaut pouvoir compter sur les autres pour recevoir des soins (c'est le rôle des médics) et une force de soutien armée (les soldats).

Visite des studios Splash Damage, bêtatest d'Enemy Territory: Quake Wars sur deux maps différentes, rencontre avec une légende vivante du modding (Paul « Locki » Wedgwood), gâteau aux carottes en dessert et dialogues surréalistes avec un étrange singe de l'espace me répétant sans cesse : « Press the magic key, press the magic key » alors que bon, hacker un terminal de sécurité quand on est locké par un tank Titan, c'est pas forcément la meilleure option de survie... Pour ce qui est d'avoir des choses à dire, ça déborde autant que mon évier après un mois sans copine. Donc pour une fois, on va se passer de préliminaires et attaquer dans le vif du sujet.



Voilà ce qui arrive quand on change trop vite de fréquence.



Oui, vous ne rêvez pas, il m'arrive de toucher ma cible. Mais c'est très rare, hein.

Earthquake?

Si vous avez bien assimilé le briefing, vous devez comprendre pourquoi, lorsque Locki m'affirme avoir choisi l'univers Quake pour ses deux races, les Ground Terran Forces (les humains) et les Stroggs (les aliens), je fais un peu la moue. Affalé dans un de ces grands fauteuils mous dont seuls les Anglais ont le secret, je médite cette

PAR tuttle

GENRE : GUERRE DE QUAKERS
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : SPLASH DAMAGE/ID SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE : RENTRÉE 2007

Un Strogg en tenue de soirée, c'est beaucoup plus de classe. Mais on n'aura le droit d'en montrer qu'au moment du test.

Le Cyclops : idéal pour un port prompt et sans douleur.

Le Hog Drive est en quelque sorte le buggie des Strogg.

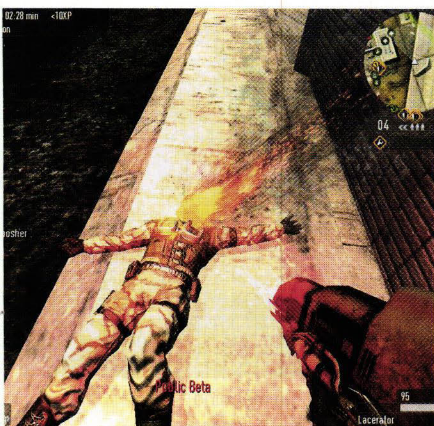
curieuse manière d'exploiter la célèbre licence, tandis que le Lead Game Designer mitraille à feu nourri l'assemblée d'infos sur l'une des maps qui nous attend : Desert. O.K., utiliser un habillage Quake pour le nouvel E.T., c'était sans doute une bonne tactique commerciale, mais certains joueurs risquent de tomber de haut, en croyant trouver un FPS multi en arène et découvrant un FPS multi en map ouverte, des véhicules et un gameplay pensé pour le jeu en équipe.

Comment j'ai servi d'engrais à l'armée adverse

Nous voilà maintenant dans la très classieuse salle de tests pour essayer « Desert ». Pas de babes dans la salle ni de plantes vertes, juste plusieurs rangées de Dual Core qui n'attendent que nous. On se logue sur les serveurs et c'est parti pour la boucherie. Dans ma fire team, trois soldats (dont votre serviteur), un médecin et un ingénieur. Nous fonçons à toute allure dans une jeep qui a déjà perdu une roue quand un missile vient frapper le tacot ambulant. Résultat : à peine deux minutes de jeu, et me voilà transformé en tas de viande. Je n'ai plus qu'à attendre la fin du décompte avant de respawner dans la zone de départ GDF. Pourvu que les Stroggs ne campent pas. Non c'est bon, ça ne sera pas pour cette fois. Après l'habit de Soldat, me voilà en Field Ops. Pas mal pour ravitailler les autres en munitions. Pas mal aussi pour installer des canons à tir automatisé et faire s'abattre la foudre du châtiment technologique. En me la jouant discretos, j'arrive à survivre quelques minutes – plus par chance qu'autre chose – les mecs en face de moi sont des progamers, je ne me fais aucune illusion. Ça me donne le temps d'arriver en soutien et de couvrir un ingénieur GDF le temps qu'il installe une tourelle au-dessus du point que nous sommes censés défendre. Et autant vous dire que ça chauffe, car on est en plein territoire ennemi (entouré en rouge sur la minimap), y a des Stroggs équipés de Jet Pack partout et un gigantesque Mecha bombarde la route principale. Au bout de deux minutes, ça devient même carrément impossible et je me retrouve une fois de plus à terre. Un technicien Strogg se rue alors sur mon cadavre et le transforme… en zone de soin. Ben ouais, chez les Stroggs, on aime bien Jardiland.

Travestissement ou accomplissement ?

Les titres de jeu vidéo nous révèlent parfois des choses surprenantes. Regardez celui d'E.T. : Quake Wars. Il est composé de manière exactement inverse à celui de son prédécesseur, Wolfenstein : E.T. Et ce n'est pas un hasard, vu que le premier partait d'un jeu licence pour proposer un mod. Et que le second part d'un mod pour proposer un jeu licence. On peut alors en faire deux interprétations opposées. Conclure que Quake Wars n'est qu'un mod déguisé. Ou que Quake Wars est l'aboutissement d'un travail de très longue haleine et que pour reprendre leur souffle, ils méritent bien quelques euros.



Quand on travaille pour le GDF, on préfère garder l'anonymat. Et à Joy, on respecte.

Du fameux dilemme de la bouteille à moitié...



Je sais, c'est très naïf.

Au cours de cette première prise de contacts, plusieurs opinions, souvent contradictoires, se sont succédé dans mon esprit. D'abord, je dois reconnaître que leur gameplay est vachement bien foutu. Ici, le bourrinage ne sert pas à grand-chose et le principe de progresser pas à pas en territoire ennemi s'avère vraiment efficace. Autre point enthousiasmant, l'environnement sonore. Les chutes de missiles et les explosions sont particulièrement impressionnantes. Pour parvenir à cette qualité de son, Splash Damage s'est d'ailleurs rendu trois fois dans des studios d'enregistrement à Los Angeles. Souci du détail ? Pas seulement. Comme le souligne Locki, « l'environnement sonore sert autant à l'immersion qu'au gameplay ». S'il y a des points qui prêtent difficilement le flanc à la critique, d'autres sont quand même un peu plus gênants. Je m'attendais notamment à ce que les combats soient plus nerveux, mais c'est vrai que sur la bêta de Battlefield 2142, c'était aussi le problème et au final, ça n'a pas subsisté. Autre souci : les doubles strafe ont été minimisés et la vitesse de déplacement à pied n'a rien d'exceptionnelle (ça se ressent surtout en intérieur, où l'on ne peut pas utiliser de véhicule). Enfin, et c'est assez préjudiciable, les graphismes de Quake Wars ne pètent pas autant qu'on pourrait l'espérer. Certes, il surclasse Battlefield 2142 sans problème au niveau des effets de lumière, des explosions et surtout grâce à cette profondeur de champ infinie qui nous change du traditionnel voile blanc. Mais il lui manque de la patine, du brillant, en particulier avec les intérieurs des cockpits et les bâtiments, décidément trop carrés. Alors bien sûr, il s'agit d'une bêta et Splash Damage parviendra peut-être à corriger le tir avant la release finale. Faute de quoi, on obtiendra un rendu honorable, mais certainement pas la tuerie graphique que nous promettait le combo moteur de Doom 3 + Megatexture.



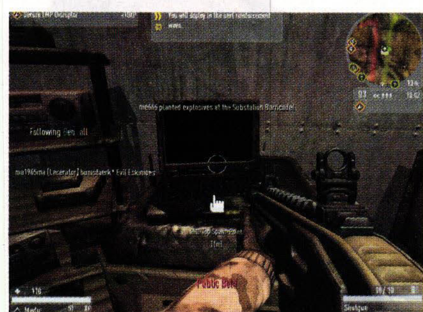
Non à la prolifération inutile des unités.

Pour Locki, créer trois armées différentes plutôt que deux n'aurait pas rendu le jeu meilleur. « La quantité ne rend pas forcément les choses plus fun. En ajoutant 70 armes supplémentaires, on ne fait souvent que produire plusieurs variantes de la même chose. [...] Nous voulions donc avoir le nombre minimum d'équipes nécessaire pour faire un jeu intéressant et asymétrique. Et ce nombre minimum est deux ». Un argument également employé par Chris Delay pour justifier le faible nombre de types d'unités dans Defcon (Introversion Software).

Emballé, c'est pesé : poser une tourelle est un jeu d'enfant.



Voici un des fameux objectifs de mission : ici, hacker le terminal.



Neuf mois à patauger dans la boue, neuf secondes pour en sortir

Comme me l'explique Locki au cours de l'après-midi, le développement de Quake Wars ne s'est pas fait sans accrocs. Et l'on peut supposer qu'il y a un lien entre ces difficultés et le relatif manque d'avance du jeu sur le plan technologique : « Nous avons passé neuf mois, au début du projet, à faire des erreurs. On avait beaucoup modifié le moteur de Doom 3, réduit les temps de chargement, amélioré le rendu de terrain, mais ça n'allait pas. [...] ID Software et John Carmack sont alors venus nous proposer la Megatexture : « Que diriez-vous d'avoir une seule texture à appliquer sur la carte tout entière ? Ça permettrait d'utiliser beaucoup moins de ressource mémoire. » Nous avions envie de répondre : « Mais c'est impossible ! C'est une chose très difficile à faire. [...] En neuf secondes, Carmack avait résolu un problème sur lequel nous étions depuis longtemps ».

Un bon camembert, ça se laisse affiner

Quake Wars, c'est comme le bon fromage : une histoire d'affinage, où le produit gagne en caractère avec le temps qui passe. Et si Splash Damage a pris un peu de retard, ce n'est pas seulement pour « raisons techniques », mais par souci de la perfection. Comme Quake Wars est doté d'un gameplay asymétrique, obtenir deux armées de force égale s'est avéré une entreprise délicate. Côté GDF, on peut compter sur un armement classique : tanks Titan dotés d'une redoutable force de frappe, ravitaillement massif grâce à un médecin et un Field Ops qui peuvent programmer le parachutage de packs de soin et d'ammo, vitesse de déplacement avec des jeeps tout terrain (mais faiblement blindées). Côté Strogg, l'accent est mis sur la mobilité et l'étrangeté, avec des Jet Pack pour atteindre le toit d'un bâtiment en une simple poussée, une machine volante au look insectoïde ou encore la possibilité de créer un bouclier énergétique devant ou

Un soldat qui revient de loin

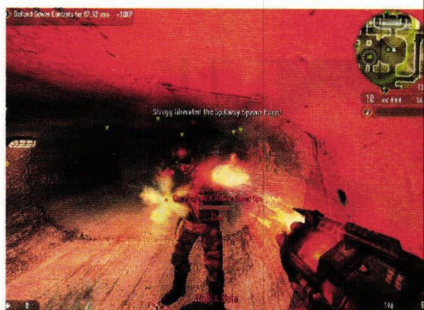
E.T. : Quake Wars, c'est un projet qui revient de loin. Comme un soldat parti au front depuis bien longtemps et qu'on n'espérait plus voir ressurgir des tranchées. À l'origine, il y a Wolfenstein : Enemy Territory, un projet abandonné par Activision en 2002. Le jeu aurait pu finir au charnier si Splash Damage ne s'était battu bec et ongles pour obtenir deux choses auprès de l'éditeur : trois mois supplémentaires pour terminer la version multi ; et l'autorisation de diffuser celle-ci gratuitement sur le net. Téléchargé plus de 15,2 millions de fois, joué plus de 500 millions de fois, il devient la référence du FPS multicoopératif, aux côtés de Counter-Strike (dans un autre style) et de la série Battlefield. Mais l'histoire n'est pas finie et même si l'on se doute qu'elle a été réécrite pour plus d'intensité dramatique, voilà notre survivant transformé en cyborg de combat, équipé d'un habillage Quake et prêt à en découdre sur le champ de bataille des productions AAA.

Voici la carte de The Sewers. L'essentiel du combat se déroulera un peu en bas du complexe gris qui occupe le nord de la région.

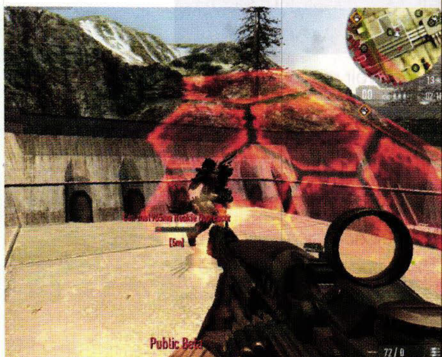
Autrefois baptisé Hornet, la machine volante des Stroggs est particulièrement maniable.

Pas de tracteur ni de vélomoteur

Bah ouais, pousser l'asymétrie jusque-là, ça aurait été un peu too much. Donc côté GDF qu'est-ce qu'on trouve de bon ? Quatre types de véhicules : le tank Titan, la jeep blindée Armadillo, le buggy et l'avion à décollage vertical Anansi. Côté Strogg, on fait dans le high-tech avec le Mechwarrior Cyclops, les Jet Packs Icarus, le tank léger à propulsion anti-G Desecrator, un buggy nommé Hog Drive et une sorte de mouche mécanique baptisée Tormentor. Voilà pour l'inventaire des troupes, pour les réservations, voyez avec Activision.



Le railgun, toujours aussi jouissif dans les couloirs.



Le bouclier, c'est sympa, encore faut-il le placer du bon côté.

derrière soi. Malgré ces grandes disparités, Splash Damage a bien équilibré l'ensemble et si cela a pris du temps, c'est tout de même préférable à ces titres buggés jusqu'à l'os qui débarquent avant l'heure.
De la préparation, beaucoup de préparation. Telle est donc l'impression finale que m'a faite Quake Wars, un titre dépourvu de bugs, où chaque armée et carte semble avoir été pensées avec grand soin. Reste le problème de l'esthétique et surtout le risque de quiproquo : Activision fera-t-il le nécessaire pour que les fans de Quake ne prennent pas cette suite pour un héritier de Quake 3 ? Pour ma part, je laisse cette question à vos soins et m'en vais me consacrer à une tout autre tâche : apprendre la recette du gâteau aux carottes. Il me reste cependant à rappeler le plus important : E.T. Quake Wars sera livré avec le SDK, le code source et tous les outils nécessaires au modding. Et s'il y a une preuve que Splash Damage n'a oublié ni ses origines ni sa philosophie, c'est bien celle-ci.

Jam session avec un maître-orchestre de la communauté e-sport : TaZzMAjaZ

Jean-Pierre TaZzMAjazZ Ceccaldi est le community manager du site Enemy Territory France et c'est à ce titre qu'il a été invité dans les locaux de Splash Damage. Président et fondateur de la team M8D International, TaZzMAjazZ est également actif dans le sponsoring d'e-sportifs et travaille pour la marque de tapis de souris Qpad. En revenant de Londres, nous avons profité du trajet pour taper la causette et en savoir plus sur ses impressions.



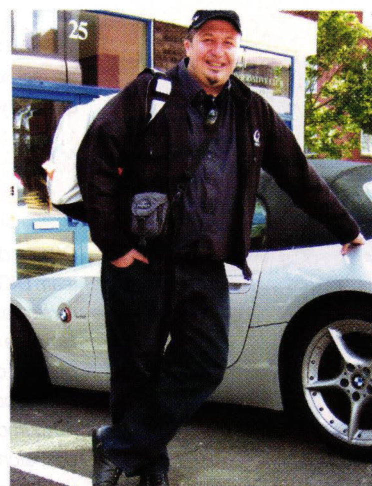
Que ce soient les véhicules ou les persos, le moteur physique gère les dégâts localisés.

Joystick : Cette visite des studios de Splash Damage a-t-elle répondu à tes attentes ?

TaZzMAjazZ : Oui, et même bien au-delà. On se sent privilégié d'avoir pu visiter les studios. C'est une chance toute particulière d'avoir pu être là, à la source. Et de savoir qu'il y a peut-être des millions de joueurs qui aimeraient être à notre place.

D'où te vient cet intérêt pour Quake Wars ?

Quand j'ai fondé ma team en 99 avec des Suédois, on jouait beaucoup à Castle Wolfenstein. Et quand Enemy Territory est sorti, on a naturellement basculé dessus. E.T., c'est le genre de jeu qui peut offrir un tas de trips différents selon la classe qu'on choisit et l'état d'esprit dans lequel on se trouve. On peut par exemple lamer, s'infiltrer dans les rangs adverses ou encore aller



Si on l'avait laissé faire, il serait bien reparti avec.

directement à la viande en jouant un soldat à la grenade. Si on attend Quake Wars comme le Messie depuis plus d'un an, c'est parce qu'on espère y retrouver le même plaisir de jeu.

Après y avoir joué, quel est maintenant ton sentiment sur son potentiel ?

Je crois que Quake Wars apportera une qualité de jeu, que l'e-sport ne connaît pas encore aujourd'hui. Dans Enemy Territory, il y avait déjà ce principe de coopération, avec le revive, le cover tops, l'échange de sac de vie, d'ammo et les air strikes. Je crois que Quake Wars porte en lui ces principes, mais conduits à leur pleine maturité. Et puis il y a aussi le plaisir de jouer dans un univers S.-F., dans un environnement où l'on a envie de rester. Si on ajoute ensuite ce gameplay asymétrique appliqué sur des cartes évolutives, je ne vois pas pourquoi Quake Wars ne deviendrait pas un des grands jeux de la décennie qui s'annonce. Enfin en même temps, je ne prends pas trop de risques, vu que la décennie, elle se termine dans deux ans ! [rires]

En particulier pour le e-sport ?

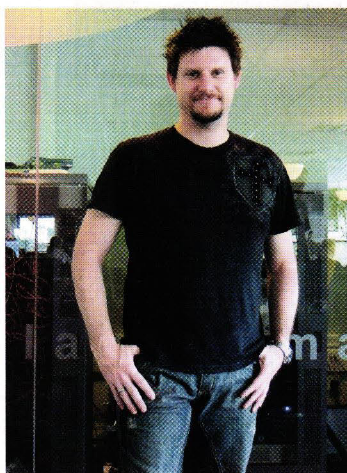
Oui, en particulier pour l'e-sport. Enfin un FPS où la coopération, l'intelligence de jeu et le style peuvent se combiner. Où il faut s'adapter à la mission et non pas rester sniper ou ingé s'il y a besoin d'autre chose.

Et à partir de là, on va assister à quoi ?

Les équipes vont chercher des failles à exploiter, de quelle façon l'on saute d'un véhicule ; on va pouvoir faire des tactiques de jeu, ceux qui vont gagner ne seront pas simplement les meilleurs au tir.

Quelle est la classe de perso qui t'a le plus séduit ?

Tu parles à un ingénieur-né là. Le type qui gueule : Couvrez-moi !, qui pose des charges explosives, qui meurt en premier s'il



Voici Locki, tête pensante de Splash Damage. Beaucoup de fans auraient payé cher pour lui serrer la pince.

Prise en main

Bouton gauche pour tirer, bouton droit pour le zoom, molette centrale et touches numériques pour changer d'équipement, touche G pour accomplir diverses actions, comme rentrer ou sortir d'un véhicule : difficile de faire plus intuitif comme prise en main. Côté map, là aussi c'est nickel, avec les objectifs qui s'affichent sous la forme d'icones et les zones contrôlées en vert pour les alliés et en rouge pour l'ennemi. On notera enfin l'existence d'une interface de chat rapide, pratique pour donner un ordre prédéfini, comme demander une couverture, des soins ou des munitions.

Cette ligne verte indique que bientôt, très bientôt, le feu technologique s'abattra sur cette zone.



est mal couvert, et qui fait gagner l'équipe quand il y a du teamplay.

En tant qu'organisateur d'évènements, envisages-tu de proposer des compétitions Quake Wars ?

QPad a déjà pris des engagements avec la team DIGNITAS (UK). On va mettre une version en ligne, une version de notre fameuse QCup. Pour le moment, on est en phase 1 de beta test, alors il est encore un peu tôt pour dire quel sera le fonctionnement du tournoi. On reprendra peut-être la formule de match en coop qu'on utilisait sur E.T., avec un classement individuel basé sur le jeu collectif. Par exemple, le meilleur médecin, ce sera celui qui fait des revive, le meilleur ingénieur celui qui construira un pont, qui fera péter des barricades. On a pensé à mettre de l'argent à la clef, comme on a fait sur certains tournois (le FFF notamment).

Pourquoi ce choix de récompenser les compétiteurs avec de la monnaie plutôt qu'avec des lots ?

Ben c'est très simple, t'as déjà essayé de payer ton essence avec un casque ? Y a une réalité aujourd'hui, pour E.T. : en France, y a pas d'équipe professionnelle, en Espagne, y a pas d'équipe professionnelle, ni en Italie ni en Hollande, ni en Belgique. Même les 4 Kings en Angleterre ne peuvent plus payer leurs joueurs comme ils l'ont fait à un moment donné. On a lancé l'idée que tout un chacun, même toi qui pourtant es très mauvais aux FPS, pourrait à la sueur de son front se payer un voyage, rencontrer des gens qui sont eux des joueurs reconnus et savoir ce que tu vaux.

Est-ce que tu penses que le côté gourmand de Quake Wars ne sera pas un obstacle à sa popularisation ?

Qu'est-ce qui fait évoluer la technologie ? C'est le gaming. Les machines sur lesquelles on a joué aujourd'hui, c'étaient des dual core équipées de cartes graphs très abordables. Un mono core, ça ne va pas suffire. Alors oui, ça va coûter des sous, mais je ne pense pas que Splash Damage ait des intérêts directs dans l'évolution du hardware. Et y a des apports indéniables sur le plan des graphismes comme l'ajout des megatextures dont il serait dommage de se priver.

Pour autant, ne crains-tu pas un schisme dans la communauté, comme ce qui s'est passé avec le passage de C.S. 1.4 (devenu entre-temps 1.6) et C.S.S. ?

C'est une très bonne question. Comme on dit en anglais, « Time will tell ». Là, on a un coeur de communauté, un socle de gens qui testent le jeu et les réactions qu'on a c'est : « Ma foi pourquoi pas ».



TaZz béat, après avoir rencontré Locki.

Wolfenstein : E.T. était gratuit, contrairement à ce que sera Quake Wars. La communauté est-elle préparée à ce changement ?

Ce qui se passe avec Activision n'est pas du tout la même chose que ce qui s'est passé avec Valve, qui n'a rien trouvé de mieux à faire pour gratter les dernières parts de marché que de sortir C.S. Condition Zero et de le vendre dans une boîte après avoir ajouté quelques extensions un peu « étranges ». Du coup, ça a rendu le jeu incompatible. L'hérésie complète. Avec Splash Damage, ce n'est pas du tout la même chose : ils ont le mérite de ne pas nous proposer le même jeu deux fois, mais de partir d'un mod multi moche et d'arriver avec un jeu complet, un nouveau moteur, un nouvel univers. C'est pour ça que je crois qu'on peut respecter leur démarche.

Le mot de la fin ?

La caution dont bénéficie aujourd'hui Paul « Locki » Wedgwood, ce sont 15 millions d'installation. Si t'as pas pris tout le monde pour des billes, si ton jeu n'est pas trop mal fait, tu devrais en vendre plus encore. E je crois que c'est quelque chose de très bien. L'argent, il faut bien qu'il tombe de quelque part. Mon RTCW qui me regarde de temps en temps du haut de mon étagère depuis dix ans et qui me dit « Tu m'as acheté 50 euros, qu'est-ce que t'en penses ? » Eh bien celui-là je le revendrai pas aujourd'hui, même 10 fois son prix parce que c'est mon jeu, ma vie, des heures de travail, de passion, de patience, d'amusement et de plaisir.

La fameuse salle de test.







Rugby sur l'ongle



De septembre à octobre se tiendra, en France, la Coupe du monde de rugby. À cette occasion, Electronic Arts sortira de sa popoche un chouette Rugby 08 qui n'est bizarrement pas la suite de Rugby 07 mais de l'édition 06. Ne me demandez pas pourquoi un épisode a disparu en cours de route, je n'en ai pas la moindre idée. Ce nouvel opus apportera des angles de caméras inédits, de chouettes combinaisons et même une toute nouvelle façon d'effectuer les coups de pied. La mauvaise nouvelle à retenir dans toute cette histoire, c'est qu'en septembre, on va tous se faire plaquer.

DITO

Styx

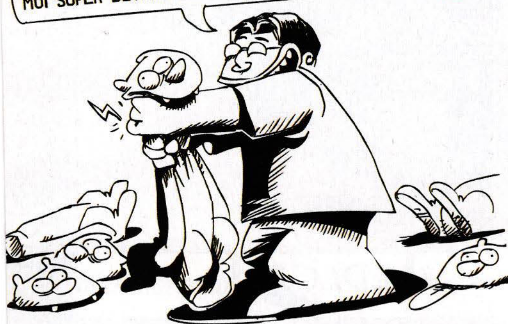
Ça faisait longtemps que nous n'avions pas parlé d'un FPS, à se demander si, après avoir connu l'âge d'or, l'espèce ne s'était pas éteinte. Nous allons ce mois-ci vous faire découvrir le futur du jeu de tir, avec une grosse présentation de Quake Wars Ennemy Territory, de nouveaux éléments sur l'arlésienne Unreal et un coup de zoom sur Blacksite. Les deux premiers sont orientés multi-joueur, se débarrassant de toute contrainte scénaristique ou presque (moi alien roXXor, toi humain Noob) pour axer leur gameplay sur le jeu d'équipe. Le but? Vous coller les fesses le plus longtemps possible dans votre confortable fauteuil de gamer tout en vous enrôlant, de gré ou de force, dans une communauté. C'est le mot à la mode du moment chez les marketeux: le joueur solitaire n'intéresse plus grand monde, ce que l'on cherche aujourd'hui ce sont des armées de fanboys bénévoles, prêtes à mettre les forums à feu et à sang pour faire entendre leur voix et convaincre le monde entier que leur (barrer la mention inutile) jeu, guilde, clan, communauté... sont les meilleurs. Attention, nous n'avons rien contre les gens qui ont des convictions mais, par contre, nous nous méfions comme de la peste des fanatiques. Joystick reste un interlocuteur neutre: lorsqu'on parle d'un titre, c'est pour ses qualités propres et non pour faire un concours de tirage de quéquette par rapport à son concurrent (moi j'ai de plus gros guns, moi j'ai plus de races de persos, moi j'ai des maps plus grandes...). Désolé, mais nous ne sommes toujours pas vendus... ni à vendre.

BIO Logique



Il n'y aura pas de multiplayer dans BioShock. Je sais, c'est cruel de vous asséner ça comme un uppercut balancé en traître, mais on peut comprendre les développeurs quand ils avancent les bons arguments. Comme le dit Ken Levine, d'Irrational Games, même le mode multi d'Half-Life était une vaste blague et n'a pas empêché le titre de devenir un grand jeu. De la même façon, le bonhomme nous rappelle que GTA n'a jamais disposé de mode multijoueur et est loin d'être un petit jeu sans prétention. Il ajoute enfin que le département marketing de 2K Games aurait pu demander l'intégration de ce mode pour des raisons purement commerciales et ne l'a pas fait, ce qui, de nos jours, relève presque du surnaturel.

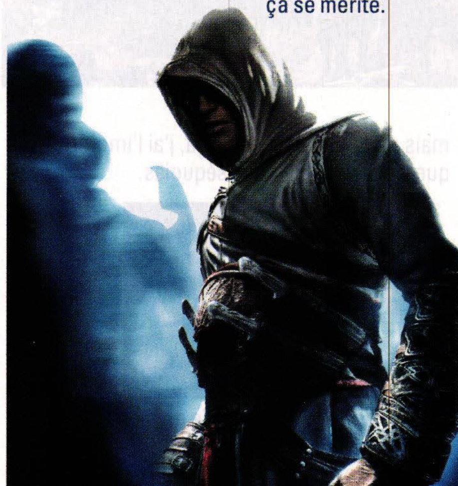
Paradis terrestre



C'est bien connu, en cas de tremblements de terre, huissiers à la porte ou belle-mère qui débarque avec tous ses bagages, un petit coup de splotch splotch sur du papier à bulles et ça repart! Seul problème, on n'en a pas toujours avec soi et en général, quand on en a, on ne peut pas résister à éclater toutes les bulles comme si la survie de l'humanité en dépendait. Les ingénieurs de Bandai Japon ont donc pensé à nous et ont conçu la solution ultime: le simulateur de papier à bulles. Grâce à cela, on pourra reproduire cette activité relaxante autant qu'on le souhaite et se délecter de savoureux petits « plop » à chaque poussée du doigt. Merci les gars! Il ne vous reste plus qu'à sortir un truc équivalent afin de reproduire le plaisir immense ressenti en arrachant des petits bouts de peaux mortes et là, ce sera vraiment le bonheur ultime.

Assassin's Creed...

... est désormais officialisé sur PC. Quelle surprise, hein ? Et on connaît même le prix conseillé : 49,90 euros alors que les possesseurs de Xbox 360 et PS3 devront en lâcher 20 de plus. Ah ben oui, que voulez-vous, la « next gen » ça se mérite.



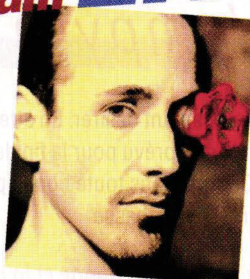
Commis d'office



©NBC

Tout le monde l'a bien compris : les séries télé ont le vent en poupe. Forcément, vu qu'il y a du pognon à se faire, certains sautent sur l'occase et décident de les adapter en jeux vidéo. C'est maintenant au tour de The Office de faire prochainement l'objet d'une version vidéoludique par les petits gars de Mumbo Jumbo, spécialisés dans les « casual games » qu'on traduira en français par « jeux pour Monsieur-tout-le-monde ». C'est la version américaine (la version française Le Bureau est diffusée sur Canal+) de cette série qui a été choisie et devrait déboucher sur des versions DS, PSP et PC. Voilà, c'est tout. Et ça me fait penser qu'on attend toujours des nouvelles de l'adaptation de Lost : Les disparus par Ubisoft. Parce qu'elle a disparu, elle aussi.

Steam Live



Il ne se passe plus un mois sans que l'on ne vous parle de Steam, tant la plate-forme de Valve a la fâcheuse tendance à s'imposer comme un acteur incontournable du marché. Mais pour une fois, on ne va pas vous parler de l'ajout du catalogue de tel ou tel éditeur mais de nouveautés inhérentes au service de l'éditeur américain. À l'heure où vous lirez ces lignes, plein de petites nouveautés gratuites à vocation communautaire auront fait leur apparition. Possibilité de créer sa page perso, son profil, créer ou joindre des groupes de joueurs, programmer des parties avec des potes, voir à quoi ils jouent, discuter en direct et j'en passe. En fait non, mais ça fait super classe d'étaler une série de nouvelles choses et puis d'ajouter « et j'en passe ».

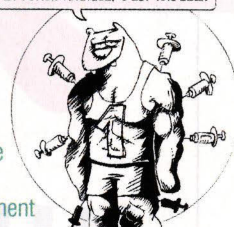
Nouvelle direction

Hot Pursuit, Porsche Challenge, Most Wanted, Underground et maintenant : Pro Street ! Visiblement, il y a un type qui bosse à temps plein sur les choix des sous-titres de Need for Speed. Dévoilé en grande pompe il y a quelques semaines, le dernier opus en date nous enverra piloter de rutilants bolides au milieu de jolies zones urbaines. Le jeu devrait débouler cet automne et Electronic Arts nous promet une petite révolution. Dans leur langage, ça doit vouloir dire qu'on aura affaire à un NFS Underground, mais en plein jour.



Version bridée

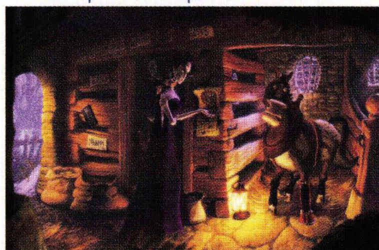
Ah les Jeux olympiques, ces belles valeurs de compétition, d'endurance de paix et d'harmonie entre tous les peuples de la planète. Soucieux de toutes ces jolies valeurs et défenseur du patrimoine national, Atari annonce aujourd'hui son futur Astérix aux Jeux olympiques, tiré de la B.D. du même nom et prévu pour le courant 2008. Les plates-formes concernées ne sont pas encore connues mais on peut parier sur une version PC sans trop de risque de se gourer. N'empêche, je me demande si tout cela n'aurait pas un rapport avec un grand événement censé se dérouler en Chine l'année prochaine.



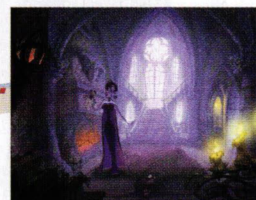
Irradier de bonheur

Fallout 3 sera-t-il un bon jeu ? Difficile à dire même si quelques éléments de réponse sont parvenus jusqu'à nos petites esgourdes grâce à nos confrères du magazine Gameinformer. Tout d'abord, poussons un énorme ouf de soulagement : il n'y aura pas d'adaptation de l'environnement à notre niveau de jeu comme dans Oblivion ! Donc voilà, OUF. Toujours dans les bonnes nouvelles, on garde le système S.P.E.C.I.A.L. qui, malgré le fait qu'il soit aussi chiant à écrire que S.T.A.L.K.E.R. permet de créer son personnage exactement comme dans les deux premiers épisodes. Une bonne dizaine de fins seraient intégrées à l'aventure et on disposerait d'un ordinateur bracelet permettant de retrouver le « Pip Boy » tant aimé des fans de la série. Pour finir, (on reviendra sur tout ça en temps et en heure), l'aventure se jouera soit à la première personne, soit à la troisième. Vous je sais pas, mais moi quand je lis tout ça, j'ai l'impression que ça va déraciner des séquoias.





A Vampyre Story...

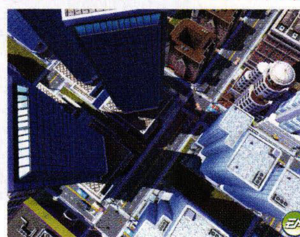


... se fait toujours autant désirer. En attendant ce point'n'click mêlant humour et horreur, prévu pour la fin de l'année, en voici deux nouvelles images. Comme dans toute bonne promo, on y voit de jolies couleurs, un peu de mystère et, évidemment, une grosse bombasse.



Jeu de société

Vous connaissez le truc de la bonne et la mauvaise nouvelle ? En général on commence par la mauvaise et vu que je ne fais rien comme tout le monde, je balance directement la bonne : un nouveau Sim City est en préparation et sortira en novembre de cette année. Youpi ? Attendez, on a bien parlé d'une mauvaise, non ? Le jeu ne sera pas réalisé par les petits gars de Maxis, créateurs de la série. Blam. Probablement trop occupés sur Spore, les bougres ont filé leur bébé à Tilted Mill entertainment, développeurs de Caesar IV. Ne vous attendez donc pas à une suite classique car si Sim City Sociétés (c'est son nom) vous permettra bien d'aménager une ville à votre sauce (350 bâtiments sont prévus), le jeu sera plutôt orienté sur le social. Avec, par exemple, la création de communautés diverses permettant de diriger une ville blindée d'écolos ou un véritable état policier dans lequel le moindre faux pas se paie très cher. Bon cela dit, je bougonne mais après quatre épisodes de Sim City, il était peut-être temps de changer de disque.





Coup de barre

Besoin d'un coup de pied aux fesses pendant une LAN particulièrement éprouvante ? Pas de problème, enfilez-vous donc un « Headshot » http://uncommonloot.com/, une barre chocolatée blindée de guarana (une plante aux vertus stimulantes) et spécialement conçue pour les joueurs. Malheureusement, ce n'est vendu qu'aux USA et, de toute façon, moi je m'en fous, j'attends toujours la barre « 30 pages » capable de réveiller un pauvre pigiste en plein bouclage.



Vive la zone

Bonne nouvelle, S.T.A.L.K.E.R a décidé d'arrêter la clope ! Je vous jure que c'est vrai, ses développeurs ont même annoncé qu'ils allaient lui filer un gros patch. O.K. c'est nul, pardon. Allez, on enchaîne et on détaille ce fameux correctif. Les petits gars de GSC annoncent essentiellement deux choses. La première c'est un nouveau mode de jeu permettant de parcourir la carte en toute liberté afin de devenir le meilleur Stalker de la Zone. La deuxième c'est la mise à disposition du SDK permettant de créer de vraies modifications du jeu. Pour le reste, on devrait en savoir plus lors de l'E3 qui se déroulera au mois de juillet. Cool, il va donc peut-être s'y passer un truc.



Phrase à la con

Lundi 18 juin 2007, 18 h 38

Faskil : Je te fw le cp.
Faskil : (ça fait « code », j'adore)
Faskil : Yo.
Faskil : Je te fw le cp.
Faskil : O.K. ?

Debout là-dedans !



Décidément, les inventeurs rivalisent d'ingéniosité quand il s'agit de nous réveiller. On ne compte plus le nombre de manières originales de vous faire ouvrir les yeux le matin. Cette fois, c'est un tapis de sol spécial qui hurlera un tas de trucs ignobles jusqu'à ce que vous ayez le courage de coller vos deux pieds dessus. Une fois cette action salvatrice effectuée, vous n'aurez alors plus qu'à rester assis et à vous rendormir tranquillement au grand désespoir de vos collègues et de votre patron qui ne devraient pas tarder à se poster au pied de votre lit avec un grand seau d'eau glacée dans les bras. Une méthode peu coûteuse et, finalement, bien plus efficace.

Petit creux



C'est vraiment n'importe quoi ce monde, on se remet à peine de Colin McRae DIRT et voilà que Sega nous balance plein d'images de son futur épisode de Sega Rally. Une manière de nous calmer et de nous préparer à la sortie de ce qui pourrait bien être la prochaine bombe des jeux de course. Car non seulement les développeurs sont des gros fans du tout premier volet (une référence) mais en plus ils ont décidé d'innover en apportant quelques savoureuses nouveautés. Et celle qui retient le plus l'attention risque bien d'être une petite révolution. À chaque tour effectué sur une surface meuble, comme de la terre ou de la boue, la physionomie du circuit sera modifiée. Ainsi, un premier tour effectué sur une surface plutôt plane débouchera-t-il sur un second bien moins évident à négocier en raison des fossés creusés par les bolides. Autant dire que d'un « mouais, bof » maladroitement lâché à la première annonce, on vient tout d'un coup de passer à « ÇA SORT QUAND ??? ». En fin d'année.

Medieval II: Total…



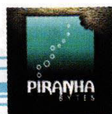
… War Kingdoms sortira, comme prévu, au quatrième trimestre 2007 et pour fêter ça, je vous en montre une image.

Alea jacta ouest


©Dargaud

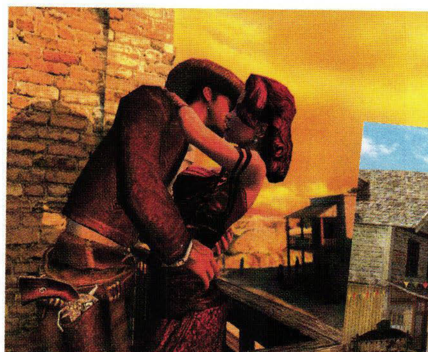
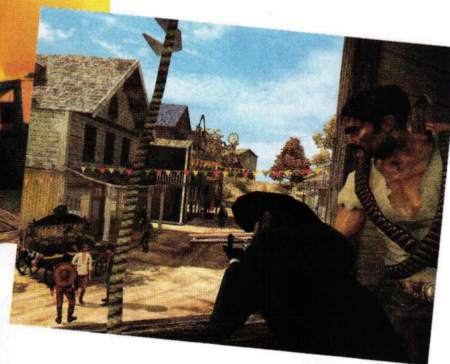
Quel est le point commun entre Lucky Luke et Astérix ? René Goscinny ? Oui, mais encore ? René Atari ? Euh… pardon, Atari tout court. Oui, donc, après le petit Gaulois, l'éditeur français a décidé d'adapter le cow-boy le plus rapide de l'Ouest en jeu vidéo. Prévu pour la fin de l'année, Lucky Luke : Tous à l'Ouest ! devrait se présenter comme un mix d'action et de plate-forme dans lequel il faudra trimballer ces gros crétins de frères Dalton jusqu'au lieu de leur procès. Notez enfin qu'il s'agit d'une adaptation du film prévu pour la fin de l'année et dans lequel le premier rôle est tenu par Jean Dujardin. Inutile de vous qu'on a hâte de voir ça. Oh oui alors.

Belle prise



Au cas où vous seriez en train de préparer des pancartes afin d'aller manifester en faveur des développeurs de Piranha Bytes, arrêtez tout, ils vont bien ! Les développeurs de la série Gothic, récemment remerciés par l'éditeur JoWood, ont retrouvé une société pour les épauler. C'est donc Deepsilver (division de Koch Media) qui s'y collera et se chargera d'éditer le prochain jeu de ces talentueux Allemands. Quant au projet qu'ils préparent ensemble, rien n'a filtré, mais on les imagine mal en train de nous pondre un simulateur de corde à sauter.

Impitoyable

Tout à fait entre nous, les jeux d'infiltration et de tactique, c'est pour les gros lâches, non ? Enfin moi si je dis ça, c'est que je trouve beaucoup plus sécurisant de me poster à 300 mètres d'une cible pour lui loger une balle entre les deux yeux. C'est moins risqué que de courir au beau milieu d'une bande de fous armés jusqu'aux dents. Voilà pourquoi Helldorado me tente bien même si dans ce troisième volet de la série Desperados prévu pour le mois de novembre, il faudra surtout progresser au sein des niveaux sans tuer personne. L'ambiance Far West reste évidemment de rigueur dans un jeu toujours développé par les Allemands de Spellbound et désormais édité chez Nobilis. Soit dit en passant, le jeu de mot dans le titre du jeu est tellement nul que je me suis un instant demandé s'il n'était pas de moi.

SUR UNE AUTRE PLANÈTE

Que va-t-il se passer en 2009 ? Plein de petites choses surprenantes et surtout, la sortie d'un jeu 3dRealms. Wopopop, ne sautez pas comme ça bêtement, est-ce que j'ai parlé de Duke 4 Ever ? Non, alors on se calme et on écoute. Le jeu mystérieux s'intitulera : Earth No More. Vu qu'on a tous pigé que le développeur américain était blindé de grosses feignasses, ils ont décidé de confier le bébé à Recoil Games, des anciens de chez Remedy Entertainment (Max Payne 1 & 2). Quant au contenu, on aura droit à un FPS qu'on nous promet original par son éloignement du système « héros solitaire ». En gros, on jouera avec d'autres personnages mais ils se feront discrets et ne nous obligeront pas à nous occuper d'eux à tout bout de champ. Le titre tournera grâce à l'Unreal Engine 3 et sa sortie est prévue en… Voilà, j'en étais sûr, vous ne suivez jamais rien.

Une longueur d'avance



Désormais, on trouve des accès WiFi partout, même dans la laverie en bas de chez moi, on peut faire sa lessive en surfant sur des sites de filles aux mœurs légères (chérie, si tu me lis, sache que ce n'est pas moi qui ai rédigé cette phrase).
Seul problème : la portée ridicule. Un problème surmonté par une bande de chercheurs vénézueliens qui ont réussi la prouesse de générer un signal sur une distance de… 382 km ! Certes, à l'aide de sommets montagneux et d'un matos un brin coûteux mais voilà qui promet de belles choses pour l'avenir. On va désormais pouvoir installer des laveries en haut des montagnes.

The Witcher…



… vient de se doter d'un chouette site Web blindé d'infos, d'images de vidéos. Le JDR médiéval-fantastique de CDProjekt devrait sortir en septembre. Je vous file l'adresse sous forme d'anagrame, pour vous occuper pendant les vacances : www.hteitwhcer.com

BLABLA
BLU
BLABLABLABLA

Mardi 19 juin 2007, 11 h 27
Yavin : C'est marrant quand tu m'applaudis à l'envers, je sais le faire aussi.

Phrase à la con



Juste ciel !

Dur dur d'être un… dieu. C'est ce qu'affirment nos amis de Nobilis quand ils nous présentent Hard to be a God, un hack'n'slash prévu pour le mois d'octobre et développé chez les Russes de Burut. On y incarnera un héros balancé bien malgré lui d'une époque futuriste vers une période moins évoluée et chargé de leur venir en aide à l'aide d'un arsenal comprenant pas moins de 200 armes. Visuellement, on a affaire à des graphismes de caractère. Si vous ne pigez pas, c'est un peu comme quand vous cherchez un nouvel appart', s'il est écrit « de caractère » ça veut dire que vous allez habiter un taudis.

Dracula 3…

… est, comme son nom l'indique, la suite de Dracula 2. Le jeu d'aventure de Kheops Studios prévu pour Noël se dévoile enfin avec ces jolies images. On y apprend des choses très intéressantes comme le fait que, sur Big Ben, il est parfois 21 h 09.



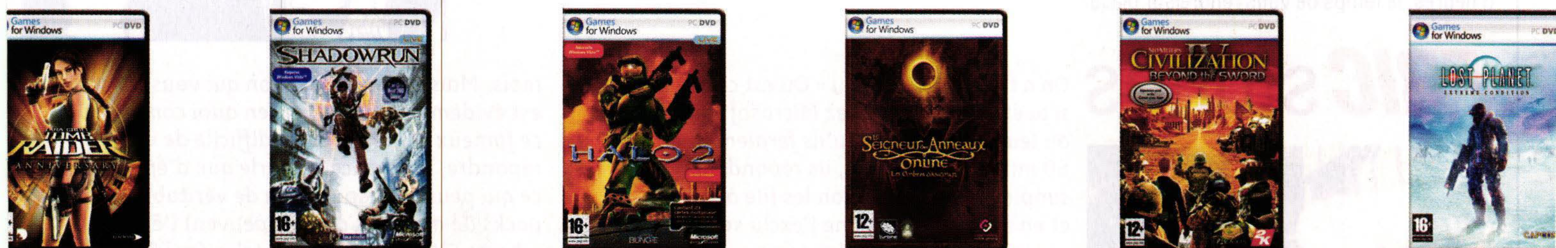
gamesforwindows.com

BIENVENUE AU PARADIS DU JEU

Games for Windows

Découvrez le label Games for Windows

Qualité, compatibilité, sécurité améliorées dans vos jeux sur PC



Bientôt disponible



Games for Window

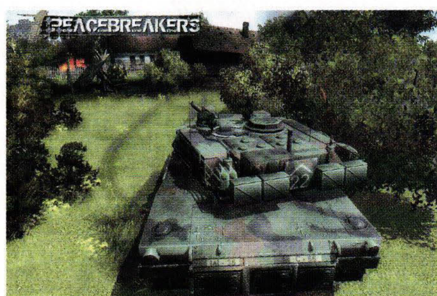
STAR ACADEMY





Windows Vista c'est tellement trop bien qu'on peut jouer à des tas de jeux exclusifs ! Wouah, Halo 2, Shadowrun et… Geometry Wars. Ce dernier (et excellent !) titre n'aura pas été l'apanage du dernier système d'exploitation de Microsoft bien longtemps car le voilà désormais en version Windows XP. Pour en profiter, il faudra disposer de Steam, d'un petit pécule ($3,95) et d'une bonne dose de self-control pour ne pas exploser de rire en songeant aux chiffres de vente de la version Vista.

Gros break



Pas de bol pour les développeurs polonais de L'Art : leur FPS intitulé Peacebreakers vient d'être annulé alors que sa sortie était encore prévue pour le mois de juillet, il y a quelques semaines. En toute honnêteté, on y croyait à peu près autant qu'en la transformation du plomb en or mais le jeu disposait de quelques originalités sympathiques comme la possibilité de piloter des véhicules dont un tracteur qui avait l'air bien fun. Bref, JoWood a scellé son destin et il ne reste plus aux créateurs du jeu qu'à « rebondir » comme on dit dans ces cas-là. D'ailleurs, je vais faire pareil parce que ça le fait moyen, après sept ans de presse, de finir à la rubrique nécrologique.

NHL 08…



… n'est pas encore annoncé sur PC mais on peut légitimement penser que ce n'est plus qu'une question de temps. Du coup, je vous mets deux images Xbox 360 que vous pourrez montrer à tout le monde lors d'un prochain dîner de famille.

Très chasse



Un besoin pressant et vous ne savez pas où vous soulager ? Pas de problème, il vous suffit d'utiliser MizPee en vous connectant via votre téléphone portable sur www.mizpee.com. Ce service se chargera de vous trouver les toilettes les plus proches ! L'idée est géniale mais ne concerne, pour l'instant, que la ville de San Francisco. Cela dit, ça reste pratique si vous pouvez vous retenir une petite douzaine d'heures, le temps de vous rendre sur place.

Splash de pub

Les développeurs de Splash Damage (achetez Joystick !) l'ont annoncé : il y aura de la publicité dans Enemy Territory : Quake Wars. La raison invoquée par les développeurs (Joystick c'est le bien !) est de disposer des moyens nécessaires au maintien des diverses infrastructures nécessaires à la pérennité du jeu. En gros (un super magazine !), d'après le directeur marketing Neil Postlethwaite : site communautaire, système de statistiques en ligne et développement de mises à jour.
La bonne nouvelle (avec d'excellents rédacteurs !) c'est que ces publicités devraient se faire assez discrètes sans nécessiter la moindre interaction, elles feront juste partie du décor. On ne peut que saluer cette initiative parce que bon, la publicité intrusive, il n'y a rien de plus chiant (abonnez-vous, par pitié).



FRIC stories



On a tous joué au jeu du « Qu'est-ce que tu ferais si tu étais riche ? ». Chez Microsoft quand on leur demande ce qu'ils feraient avec 50 millions de dollars, ils répondent simplement « Oh ben on les file à Take 2 et en échange on gagne l'exclu sur du contenu exclusif à télécharger pour GTA IV ». L'éditeur ne s'en plaint d'ailleurs manifestement pas étant donné que cette somme colossale devrait le mettre à l'abri d'éventuels soucis financiers pour quelques mois. Mais vous, la question qui vous taraude est évidemment de savoir en quoi consistera ce fameux contenu. Et là, difficile de vous répondre, l'annonce ne parle que d'épisodes, ce qui peut correspondre à de véritables gros packs de missions comme peuvent l'être Liberty City et Vice City Stories (sur PSP et PS2) ou à tout à fait autre chose. Mais je doute que le géant de Redmond lâche autant de blé pour deux nouvelles bagnoles et trois missions supplémentaires.



Le jeu gratos du mois

Vous rêvez de jouer à Guitar Hero ? Vu tout le foin que les consoleux en font en ce moment, on vous comprend aisément. Mais pourquoi ne pas jouer à un vrai jeu original et gratuit ? Le concept est identique (appuyer sur la bonne touche au bon moment) sauf que la guitare est remplacée par votre clavier. Évidemment c'est tout de suite un peu moins immersif et on se prend nettement moins pour Joe Satriani ou Santana. En fait, on ne risque pas de s'identifier du tout à ces monstres sacrés car j'ai aussi oublié de vous dire que dans Floejte Hero (www.dr.dk/spil/floejtehero/popup/) on ne joue pas de la guitare mais de la flûte traversière. Et tout comme avec le véritable instrument, il faudra disposer d'une bonne trentaine de doigts pour parvenir à en sortir une mélodie ressemblant à autre chose que les sons émis par un malheureux homard plongé dans l'eau bouillante.

Lost Planet…

… pourrait se doter d'une suite ou d'une extension dans les prochains mois. C'est en tout cas ce que laisse penser le récent enregistrement par Capcom du nom Lost Planet Colonies, qui ne devrait manifestement pas raconter les vacances d'une bande de sales gosses.



Merci d'avance

Parmi mes rêves de gosse, on trouve le tour du monde à dos de poney mais aussi l'électricité sans fil. Si si, plus de câble pour alimenter ses appareils, quel bonheur ! Eh bien des chercheurs du célèbre Massachusetts Institute of Technology (MIT) viennent d'effectuer un sacré pas en avant en alimentant une ampoule de 60 watts sans la moindre connexion physique. Une prouesse qui prouve que certaines idées saugrenues sont tout à fait réalisables. Alors maintenant, amis chercheurs, je vous file un autre défi à résoudre : la réussite à l'école sans rien branler.





InfatigableS

Les Sims ne sont plus tout jeunes et, à l'instar des vieilles personnes, ils ont choisi le mois de septembre pour se barrer en vacances. C'est en effet à cette période que sortira l'extension Bon Voyage annoncée le mois dernier et dont la seule inconnue restait la date de sortie. Voilà, normalement c'est la dernière, vous pouvez mettre le champagne au fr… Tiens, Les Sims 3 serait annoncé pour fin 2008 ou début 2009 ? O.K. tout va bien, je reste calme, zen, je respire un grand coup et je ferme la fenêtre avant de faire une connerie.



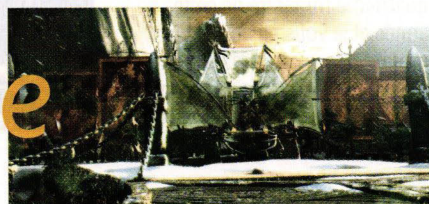
Vous avez 2 heures

Alors qu'on attend toujours de pouvoir tester Aquaria, vainqueur de l'Independent Games Festival 2007, voilà que la dixième (oui, déjà) édition de la manifestation pointe déjà le bout du museau. Elle se tiendra du 20 au 22 février 2008 à San Francisco et, comme d'habitude, en marge de la Game Developers Conference. Envie d'y participer ? Rien de plus simple, vos projets devront simplement être rendus avant le 1er octobre de cette année, ce qui vous laisse quelques mois pour sortir quelque chose de potable. N'hésitez d'ailleurs pas à nous contacter dès que vous disposez d'une version jouable, on sera super content de pouvoir en parler dans nos pages. En mal, bien entendu.



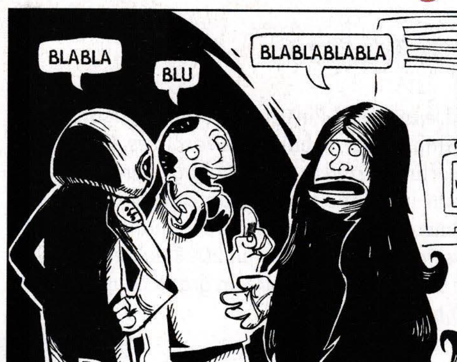
Un bon petit Diable



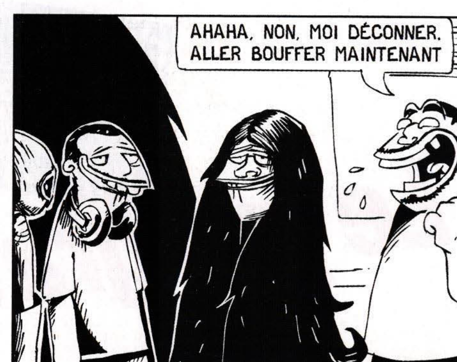


Ça y est, Diablo revient ! Oh ça va, calmez-vous, je ne parle pas du (plus qu'attendu) troisième épisode mais de l'adaptation cinématographique désormais tout ce qu'il y a de plus officielle. C'est Legendary Pictures (Superman Returns, 300, World of Warcraft…) qui l'a annoncé sur son site Web avant de le retirer donc il est fort probable que cette information soit authentique à moins qu'ils jouent juste avec nos pieds. Remarquez, c'est souvent comme ça que ça se passe avec les adaptations de jeux au cinéma, on commence par y croire et ça finit en blague de toto.

Attention manger !







StarCraft 2...



... sera jouable à la Blizzcon qui aura lieu au début du mois d'août à Anaheim en Californie. N'espérez même pas vous y rendre : c'est complet. Et si on vous dit ça, c'est juste pour vous dégoûter de la vie.

FAC simulée



Que se passe-t-il vraiment sur un campus universitaire ? Vous le saurez bientôt grâce à Campus de Topware Interactive prévu pour le mois de septembre aux États-Unis et à une date encore inconnue en Europe. Plutôt banal en apparence, ce simulateur de vie se propose de nous faire participer au quotidien de l'université au travers d'un simulateur de vie, disons le carrément, un peu « simsien ». Mais un peu seulement, car quelques originalités seront heureusement au rendez-vous comme certains minijeux ou une évolution des personnages dignes d'un bon petit jeu de rôle. Pas un mot en revanche sur les activités nocturnes au sein des dortoirs estudiantins. Dommage, parce que ça reste tout de même ce qu'on fait de plus intéressant en matière d'interaction sociale.

Virée à la campagne

Ils sont fiers chez Nobilis, c'est même écrit dans leur communiqué de presse. Et qu'est-ce qui les rend si jouasses ? C'est bien simple, ils vont éditer Napoleon's Campaign, un jeu d'endurance dans lequel le but est de tricoter le plus de pulls possibles en moins de 24 h. Génial, non ? Bon, O.K., non, c'est un wargame qui prend place pendant les plus grandes batailles menées par le plus petit des grands chefs de guerre. Ça se jouera au tour par tour, la sortie est prévue pour le quatrième trimestre de cette année et je vous en aurais bien montré des images mais on ne m'en a pas donné vu que, comme d'habitude, personne ne m'aime.



C'est nous les plus forts



Sur le papier, le Live Anywhere de Microsoft, a l'air tout bonnement génial. Tenez, qui n'a jamais rêvé d'affronter un joueur console afin de lui montrer que le combo clavier/souris est véritablement la seule et unique manière de jouer correctement à un FPS ? L'ennui, c'est que pour éviter de trop grands fossés entre les joueurs des deux plates-formes, les développeurs sont obligés de se prendre la tête pour parvenir à quelque chose de plus ou moins équilibré. Résultat, beaucoup boudent le concept. Le mois dernier, c'était Splash Damage (ET : Quake Wars) et ce mois-ci, c'est Infinity Ward, les auteurs du prochain Call of Duty 4 : Modern Warfare qui jettent l'éponge à la tête du géant de Redmond. Histoire d'en rajouter une couche, ils précisent même que le service est vachement plus adapté à des jeux comme le poker ou encore Tetris. Et là, je n'ai rien à ajouter.

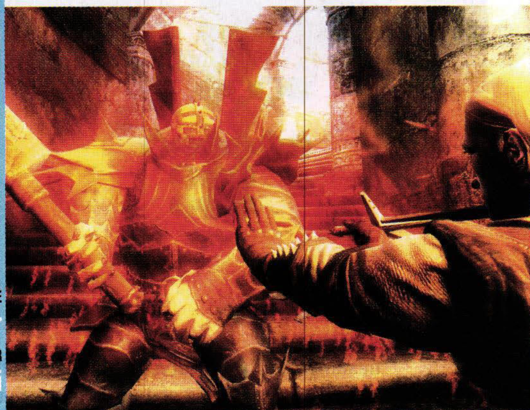
Bonne nouvelle !



Pas de jeux sur Mac ? Allons bon, arrêtez un peu de dire n'importe quoi, il y en aura bientôt une tripotée grâce à Electronic Arts. Ou plus précisément grâce à Transgaming, société responsable de l'outil Cider permettant de lancer certains titres PC sur les machines de Steve Jobs (pas de panique, ça marchera sur la vôtre aussi). L'éditeur américain va donc proposer de prestigieuses productions comme Command and Conquer 3, NFS Carbon, Harry Potter et l'Ordre du Phénix ou encore Battlefield 2142. Théoriquement, tout cela devrait être vendu dans de jolies boîtes dédiées avec l'assurance que ça tournera sur votre joli Mac. À condition qu'il soit équipé d'un processeur Intel, sinon il ne vous restera plus qu'à jouer au Loto.

CDProjekt est sûr de son coup, il le clame haut et fort : The Witcher est « l'un des meilleurs RPG pour PC de tous les temps ». Le discours assuré va même jusqu'à dire que chez Bioware, on envie leur système de combat. Une chose est certaine, le commercial polonais ne prend pas de gants. On adorerait lui donner raison, mais on n'est pas encore à l'heure du verdict. Il leur reste encore tout l'été pour nous le sortir tout beau tout propre à la rentrée. Car telle est l'ultime promesse de CDProjekt, « The Witcher sera nickel chrome ».


Dans quelques secondes, tout le monde sera mort !



GENRE
The Witcher
ÉDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
CDProjekt/ Pologne
SORTIE PRÉVUE
embre 2007

La petite démonstration à laquelle nous avons assisté est probante. Un dialogue, des choix de réponses avec le petit massacre d'ennemis qui suit tout ce blabla. Jusque-là, rien de nouveau. Mais, grâce à la magie de l'informatique, une dizaine d'heures de jeu plus tard s'est transformée en quelques secondes pour nous. Ce qui a permis de constater les conséquences de notre choix dans le scénario. Telle est la clé du fonctionnement de The Witcher du point de vue de l'histoire : les effets différés. On nous promet des changements radicaux pour des choix toujours plus importants. En contrepartie, il faut accepter d'incarner Geralt et jouir d'une liberté limitée pour conserver la cohérence. On ne lorgne donc pas vers un Oblivion/Gothic 3, le gameplay vient confirmer les différences.


Geralt peut aussi se battre à mains nues.

THE WITCHER

L'effet papillon

Le Witcher, du titre, est un Von Helsing professionnel nommé Geralt. Héros d'une série de livres écrit par Andrzej Sapkowski, qui pour un Polonais vaut bien deux Tolkien. Geralt fait partie d'une caste d'êtres mutés magiquement après leur naissance pour en faire des épéistes tueurs de monstres, légèrement mages sur les bords. Mais notre héros, mutant parmi les mutants, a gardé une bonne partie de son humanité et le voilà pris dans des tourments psychologiques sans fin. Disons plutôt vous voilà pris car, en tant que joueur, vous êtes devenu responsable d'une triple trame qui dépendra de vos propres choix.


Un petit souci de rasage, ce matin ?

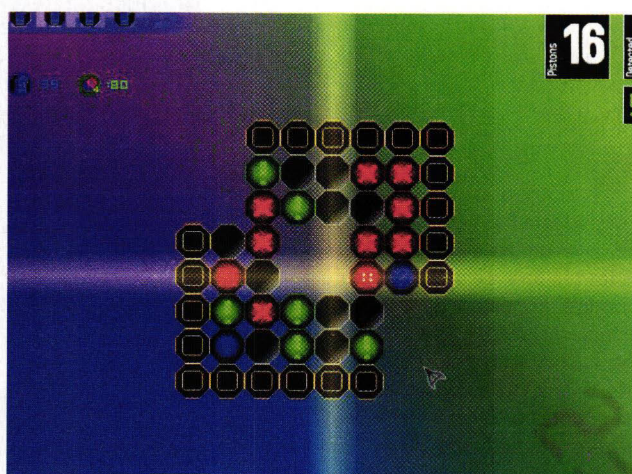


Clic, clac, clic, clac

Geralt va là où le porte le clic, et donc là seulement où l'on peut cliquer. Le monde est ainsi composé de zones délimitées séparées par des chargements. On a le choix entre trois vues allant d'une 3D isométrique à la TPP (third person perspective, type Gears of War) du plus bel effet. Graphiquement, le jeu est très alléchant, les personnages sont très bien modélisés et bien animés. Geralt dispose de trois styles de combat très spectaculaires, surtout à l'épée, pour faire face à des ennemis soit puissants, soit rapides ou soit groupés. On saupoudre cela de quelques sorts et de mouvements spéciaux pour exécuter les ennemis, et on obtient un système de combo géré à la souris, basé sur le timing plus que sur le bourrinage. On n'a pas toujours le sentiment de bien frapper son ennemi, mais il faut avouer que Geralt est vraiment charismatique. On a peut-être trouvé ce qui vous fera sécher les cours (ou le boulot) dès la rentrée.

Exodere

Ce mois-ci, on va un peu innover, rien de brutal, je vous rassure. Cela va se faire tout en douceur, sereinement. La bonne nouvelle du jour c'est que vous allez retrouver la plupart des jeux cités dans cette rubrique sur la jolie galette qui accompagne ce magazine. Il était temps, me direz-vous, mais pour des raisons logistiques ce n'était pas possible auparavant. Au cas où un jeu ne s'y trouverait pas, un tableau récapitulatif figure en fin de rubrique pour y choper la bonne URL qui va bien. Et pour retrouver les liens filés dans les précédents numéros vous pourrez aussi vous diriger sur un chouette site http://joysbible.com catégorie Déclaration d'indépendance) réalisé par un passionné qui ne compte manifestement pas ses heures. Merci à lui. Voilà, je crois que je vous ai tout dit, on va pouvoir commencer. Tout le monde est bien installé ? Alors c'est parti avec de la bombe au sens propre comme au figuré : l'excellent Acidbomb 2. Un puzzle game à s'en cogner le front sur les pavés. Le jeu se présente comme une version (très) évoluée du démineur avec des engins explosifs à détecter puis à désamorcer. Pour y parvenir, rien de plus facile, un scanner vous permet de trouver combien de bombes sont placées sur une ligne donnée, à vous de recouper tout ce bordel pour détecter leur place exacte. Bonne chance ! Mais si je peux vous donner un bon conseil : prévoyez quand même des pansements… pour votre front.



Acidbomb 2
Pas de panique, il vous reste encore… 230 secondes ?! Mais grouillez-vous !

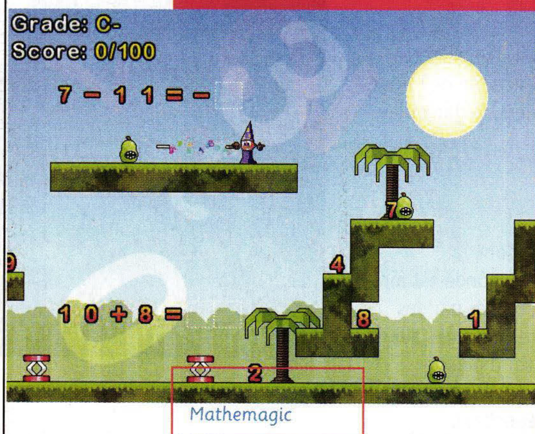


Acidbomb 2
La ligne jaune, c'est le scanner : il vous indique combien de menaces se trouvent sur la ligne que vous analysez.

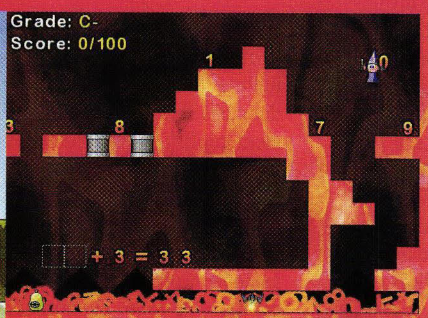
DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

BAC À SABLE

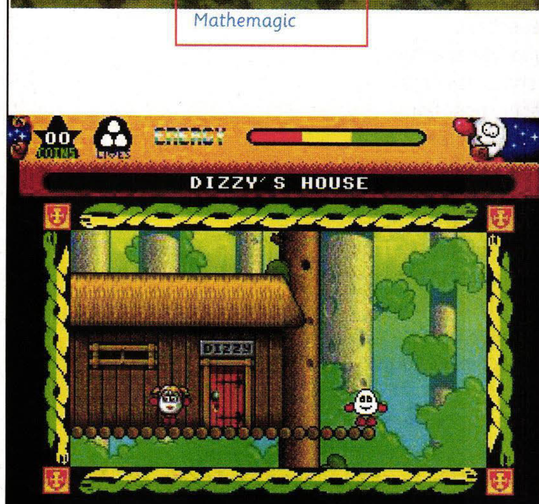
Je hais les maths, c'est viscéral, rien qu'à l'école primaire j'ai difficilement passé le stade des parts de gâteaux pour apprendre les fractions ou les problèmes de robinet qui m'ont surtout laissé croire que les matheux n'avaient vraiment pas de bol avec la plomberie. Alors de gentils développeurs ont pensé aux gens comme moi et se sont lancés dans la réalisation de Mathemagic, un similijeu de plate-forme prétexte à vous faire réviser du bon vieux calcul mental. Bon ce n'est pas non plus d'un niveau affolant vu que le public visé est censé être âgé de moins de 15 ans mais la réalisation est sympathique et de toute façon il n'y a pas de honte à être complètement nul en math. Enfin si mais au moins maintenant vous pourrez dire que vous n'êtes pas le seul. Et si en plus vous êtes vieux, vous connaissez probablement Dizzy, cette légendaire tête d'œuf douée d'intelligence et conçue par un Codemasters d'une autre époque. Alors pourquoi ne pas créer ou jouer de nouveaux épisodes inédits grâce au projet DizzyAge ? De nouvelles aventures de cette célèbre série de plate-forme/réflexion sont d'ores et déjà disponibles et vont vous permettre de plonger pendant quelques heures dans un océan de « c'était mieux avant ». Ensuite, vous pourrez vous lancer dans la réalisation et proposer vos créations sur le site dédié à ce vaste et très chouette projet.



Mathemagic



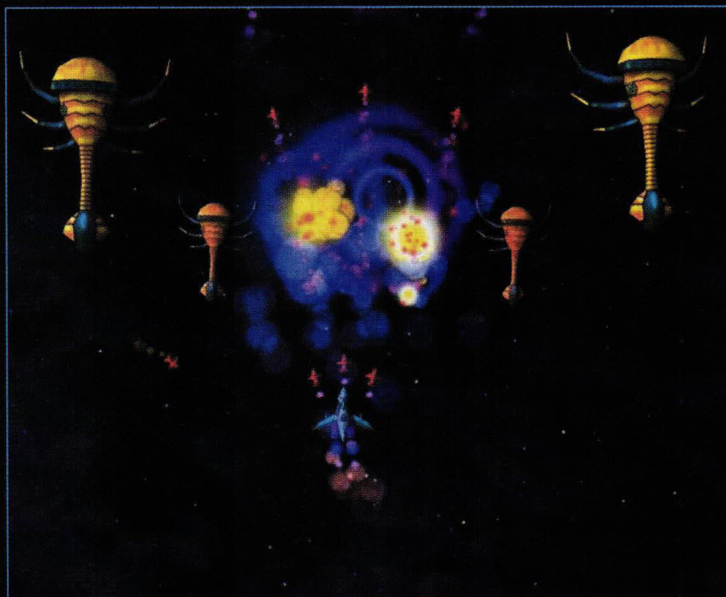
Mathemagic 42 ?

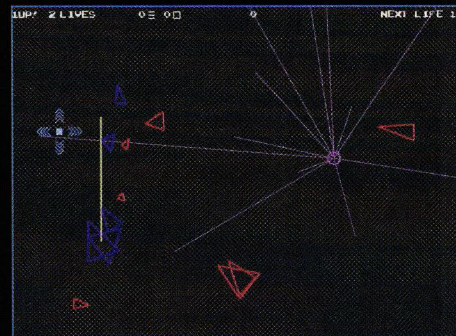


DizzyAge

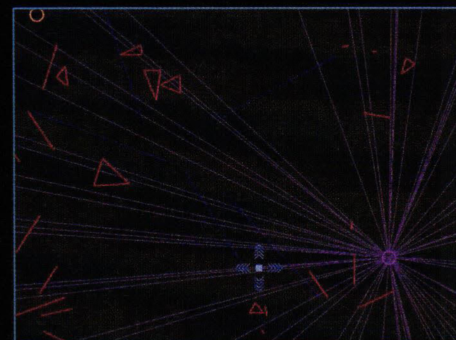
DizzyAge
Ma théorie se confirme : plus un héros a l'air con, plus le jeu est chouette.

Zenix 3D
Écoute vieux, ça fait trois mille fois qu'on te le dit, NON tu n'envahiras pas ma planète.

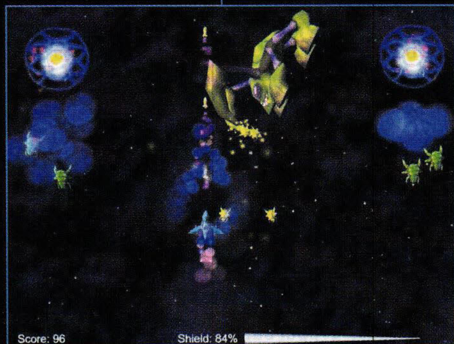




Xiq
J'espère que vous aimez l'art abstrait.



Xiq Les petits triangles rouges, ce sont les méchants, à vous de les piéger.



Zenix 3D J'insiste, j'ai dit NON.

En bonne et due forme

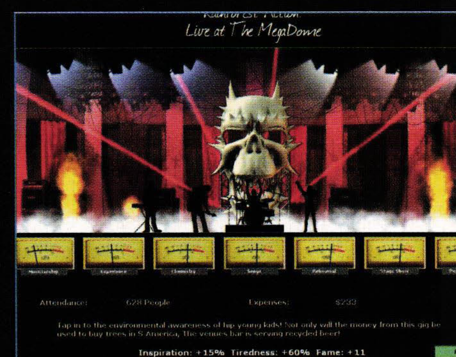
Continuons dans la saine nostalgie grâce à Xiq, un remake de Qix et il aura fallu que je l'écrive pour m'apercevoir que c'est le même nom à l'envers mais, à part ça, mes facultés cérébrales vont bien, je vous rassure. L'idée ici est de piéger vos ennemis matérialisés sous forme de triangles à l'aide de lignes droites, on tire les lignes dans quatre directions grâce aux touches Z, Q, S, D et il suffit de tracer un carré autour de ces énervantes formes géométriques pour les anéantir une fois pour toutes. Ou presque, car quand je dis une fois pour toutes, n'allez pas croire que c'est définitif, il en revient tout le temps, on dirait des averses bordelaises. Plutôt mignon au début, le titre se révèle particulièrement éprouvant pour les nerfs après quelques grosses minutes de pratique.
Et parce que parfois vous avez juste envie d'exploser tout ce qui bouge (ce n'est pas de moi mais des développeurs) je vous présente Zenix 3D, un bon shoot'em up à défilement vertical. Joli, fluide et ultra-nerveux, voilà une petite prod parfaite pour passer un bon moment à anéantir les forces du mal. On peut jouer à deux et la version complète contient un éditeur de niveaux pour continuer à dégommer de l'E.T. une fois l'aventure menée à son terme.

Grimper sur les planches

Tout ça c'est très bien mais, je vous le concède, pas assez rock'n roll. Alors pour revenir aux vraies valeurs, quoi de mieux qu'une simulation de groupe de rock ? C'est ce que vous allez pouvoir incarner grâce à Rock Legend, une déclinaison du très bon Kudos dont je vous ai déjà parlé dans ces pages. Le concept est simple : l'aventure se joue au tour par tour, chaque journée représentant un tour. À vous de choisir les actions que vous effectuez au quotidien pour parvenir à vos fins. Parmi celles-ci, on trouve, pêle-mêle, l'écriture de nouvelles chansons, les répétitions ou encore l'enregistrement en studio. Évidemment, comme vous dirigez un groupe, il faudra faire attention à gérer le mental de chaque membre afin qu'ils ne se barrent pas tous, en claquant la porte à la moindre occasion. Pas si facile, surtout avec une intelligence artificielle de très bonne facture.
Entre deux parties, vous pourrez toujours vous défouler avec Speed Trasher qui doit figurer parmi les dix jeux les plus cons du monde. On y contrôle une bagnole traînant un skateur dans son sillage, le but étant d'accomplir certains objectifs. Il faudra donc glisser sur un rail de sécurité en envoyant notre joyeux téméraire par-dessus ou le balancer sur le toit d'une bagnole afin de marquer un maximum de points. Les contrôles sont simples, on ne fait que diriger la voiture dans quatre directions et voilà, c'est tout. Parfait pour se détendre trois minutes.

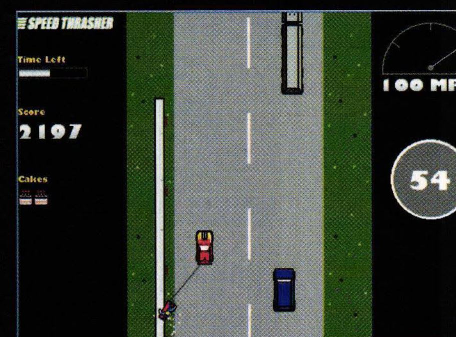
Donjons & Pigeons

En 1963, avec une caméra et des oiseaux, Alfred Hitchcock nous proposait un film génial. En 2007, muni d'un simple appareil photo, que ferez-vous ? Sans doute mieux que moi quand j'essaie de trouver un angle original, c'est certain. Et vous réaliserez probablement de jolis clichés de petits zoziaux dans Snapshot Adventures : Secrets of Birds Island. À vous de sortir l'appareil au bon moment pour immortaliser certaines espèces lorsqu'on vous le demande, il faudra agir vite car, mine de rien, certains de ces animaux se déplacent à une vitesse pour le moins énervante.



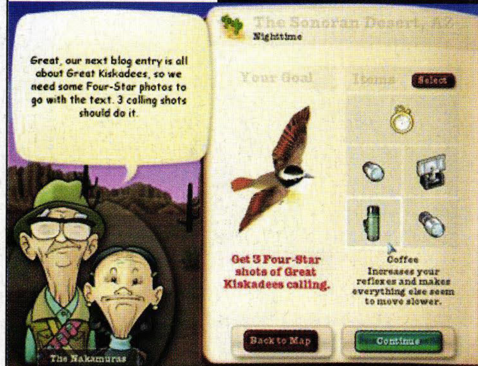
Rock Legend Et voilà, enfin mon premier concert !

Speed Trasher
N'essayez pas de faire la même chose avec votre enfant.





Snapshot Adventures Coucou ?



Snapshot Adventures

Une fois les objectifs remplis, à vous de trier vos photos afin de déterminer les plus belles. Des bonus sont attribués en fonction de la qualité des choix que vous ferez. Voilà qui rappellera des souvenirs aux joueurs de Beyond Good & Evil ou à ceux de Pokémon Snap. En parlant de ça, et si on les frappait tous ? Non, pas les Pokémons, mais les ennemis de Secret of Ultimate Legendary Fantasy Unleashed, un hack'n slash mignonnet qui déçoit presque quand on s'aperçoit qu'il ne propose que de l'exploration de donjons alors que son chouette univers donne envie de quelque chose de plus abouti. Essentiellement conçu pour être joué à plusieurs, je ne peux que vous conseiller de vous y adonner avec des amis, sinon ce n'est pas follement intéressant.

COQUIN DE SORT

Et maintenant, un tour de magie ! Voire plusieurs et en cascade avec Magi, un jeu qui porte vraiment super bien son nom. Mélange avoué entre de la stratégie temps réel et le jeu de rôle, le titre nous plonge rapidement dans d'impitoyables duels entre différents magiciens. Bien entendu, on entame la partie par un traditionnel choix de compétences avant de se lancer dans l'affrontement à proprement parler. Assez opaque dans les premières minutes, la jouabilité se révèle redoutable par la suite une fois le didacticiel assimilé. Attention, car il faudra être aussi rapide que lucide afin de se débarrasser d'ennemis parfois coriaces. Mention spéciale pour les musiques épiques contribuant à nous plonger dans l'ambiance sans plus pouvoir en décrocher avant quelques bonnes heures.
Pas assez bourrin à votre goût ? Essayez alors Non Stop Action Hero et ses graphismes d'une mocheté rare. Vous y incarnerez un Rambo de pacotille dont l'unique but est de cribler de balles tout ce qui se présente à sa portée.
C'est tellement kitsch qu'on ne peut qu'adorer cette réalisation improbable et curieusement prenante. De plus, avec un arsenal comprenant une bonne vingtaines d'armes diverses, il y a de quoi contenter les joueurs les plus blasés. Décidément, les jeux de tir restent ce qu'on fait de mieux pour se vider la tête après une journée à se l'être trop grattée.

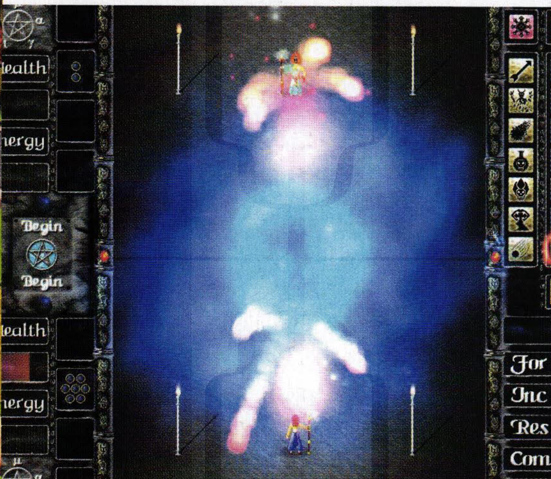
ENFER ET PARADIS

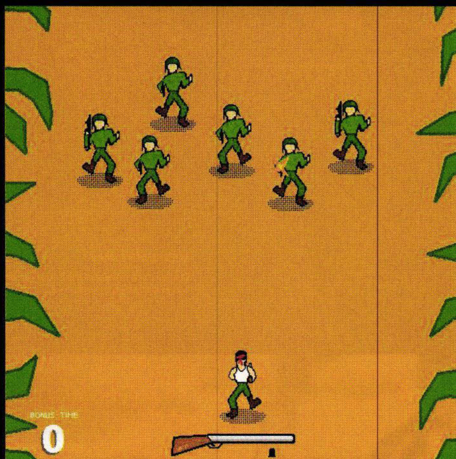
Vous êtes accro à Super Nanny sur M6 ? Ne baissez pas les yeux comme ça, on a tous des défauts. Et pour satisfaire votre addiction aux élucubrations d'une vieille folle balancée en plein milieu d'une famille incompétente, rien de mieux que le joli Nanny Mania. Et quand je dis joli, je pèse mes mots, le soin apporté aux graphismes s'avérant considérable, pixel art oblige.
Pour le jeu à proprement parler, ce n'est malheureusement pas tout à fait du même calibre vu qu'on se trouve face à un « dinner game », ces jeux dans lesquels il faut effectuer un maximum d'actions en un minimum de temps et prenant en général cadre dans un resto avec des clients à servir. N'empêche que pour une variation sur un même thème, le jeu de Gojii Games s'en sort plutôt pas mal. Et tant qu'à



Secret of Ultimate Legendary Fantasy Unleashed C'est ici que tout commence.

Magi Les effets visuels sont splendides.





Non Stop Action Hero Ben les gars, revenez !



Nanny Mania C'est pas tout mignon, ça ?



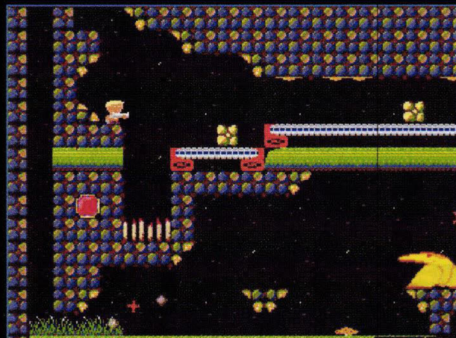
Escape From Paradise
Pas très original, mais ça détend...

revisiter des concepts qui marchent, pourquoi ne pas se lancer dans Escape from Paradise ? Nonobstant sa ressemblance évidente avec Virtual Villagers, celui-ci propose un tas de minijeux en sus comme une sorte de jeu de dames ou même des grilles de sudoku. Pour le reste c'est très similaire, naufragés à gérer, mystères à résoudre et événements aléatoires sont au programme de ce jeu rafraîchissant et qui m'a permis d'utiliser ce mot infâme qu'est « nonobstant ».

Chez le boucher

O.K. c'est un jeu d'hommes que vous voulez ? Alors lancez-vous dans Atomic Butcher, un titre qui sonne comme une menace et pour cause puisque c'est ultra-violent. À tel point que je suis obligé de vous mettre en garde : ne filez pas ça à votre gosse, c'est bourrin, sanglant et si vous voulez éviter un carnage dans la cour de récré, gardez ça pour vous. Le héros se contrôle au clavier (pour les mouvements) et à la souris (pour la visée) et le reste je ne vous fais pas un dessin : il faut tout péter. Terminons maintenant avec Alex Adventure, un autre jeu de plate-forme mais nettement plus mignon que celui du dessus.
Ce n'est pas très original et ce n'est manifestement pas le but, celui-ci étant de produire un titre à l'ancienne, comme au bon vieux temps, quand on était jeunes et fous et qu'on ne passait pas encore toutes nos soirées à s'envoyer des bières dans le gosier. Ah si, ça on le faisait déjà dès l'âge de huit ans, pardon.

Yavin



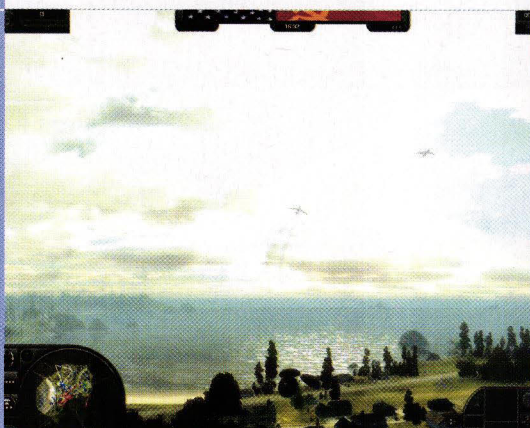
Alex Adventure

Les bonnes adresses

Acidbomb 2 : www.vertigogaming.net/acidbomb2.htm
Mathemagic : http://gmc.yoyogames.com/index.php?showtopic=294449
DizzyAge : www.yolkfolk.com/dizzyage
Xiq : www.rsblsb.com/xiq.shtml
Zenix3D : http://zenix3d.com/
Rock Legend : www.rocklegendgame.com
Speed Trasher : www.joelesko.com/games/thrasher.shtml
Snapshot Adventures : Secrets of Birds Island : www.largeanimal.com/games/deluxe/snapshot-adventures-secret-of-bird-island
Secret of Ultimate Legendary Fantasy Unleashed : www.aaronbishopgames.com
Magi : www.getmagi.com
Non Stop Action Hero : www.joelesko.com/games/action_hero.shtml
Nanny Mania : www.gogiigames.com/Nanny.html
Escape from Paradise : www.gogiigames.com/Escape.html
Atomic Butcher : www.dashumankapital.net
Alex Adventure : http://tomvert.free.fr

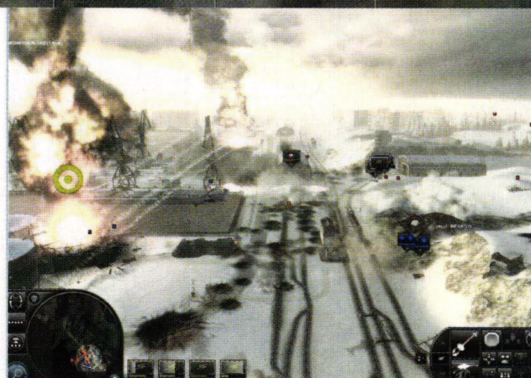
Atomic Butcher
Un fond sombre, des têtes de mort, le décor est posé.




Non, ce n'est pas une cinématique. Ça en jette non ?



La MÉGAMAP façon Supreme Commander : utile si vous avez deux écrans.


Ils l'avaient cherché, ces satanés Russes...

WORLD IN

GENRE
Stratégie temps réel
ÉDITEUR
Sierra
DÉVELOPPEUR
Massive [...]tertainment/ Suède
SORTIE PRÉVUE
[...]embre 2007

Un de nos hommes du Sud avait bravé le grand froid suédois pour s'approcher du dernier titre de Massive. Styx himself. De retour à Paris, le corps froid mais le cœur chaud, il avait décidé d'en faire la couv' et de nous en parler pendant six pages (numéro 193). Avant ça, je l'avoue, je n'avais qu'une idée floue de ce que pouvait proposer ce World in Conflict. Du Ground Control version 2007, pensais-je, ce qui sonne tout de même comme un sacré compliment. Et puis, l'homme du Sud m'a confié la bêta du Nord. Et maintenant, j'ai le cœur chaud...

Une guerre de précision

Pour ceux qui n'avaient pas suivi, WiC se situe dans la lignée de ses grands frères, Ground Control 1 et 2 : un STR exclusivement focalisé sur la gestion militaire. Ici, on réfléchit, on attaque, on réfléchit et on attaque encore. C'est immédiat, c'est intense, c'est simple, c'est exigeant. Pour tout vous dire, j'ai ramé pour écrire cet article, comme si l'essence du jeu était impossible à coucher sur le papier. Les différentes idées des développeurs sont si bien enchevêtrées qu'il m'a été difficile de trouver un point de départ à mon analyse. La faute aussi à un paradoxe de jeu : la sensation de n'être qu'un morceau du puzzle (on ne contrôle qu'une poignée d'unités) côtoie celle d'avoir une responsabilité vertigineuse vis-à-vis de ses coéquipiers. Mais revenons à du concret. Immédiat, disais-je, car vous disposez de toutes vos unités dès le départ. Intense, disais-je, car WiC offre de la baston non-stop durant la session. Simple, disais-je, la prise en main est directe et la progression, fulgurante. Exigeant, disais-je. Surtout exigeant. Une seconde d'inattention, une erreur d'appréciation ou un manque de coordination et tout peut basculer. WiC est définitivement un jeu pour gamer, le vrai, le dur.
Styx l'avait souligné, la grande force du titre se situe dans ce qu'il propose en multi. J'ai même envie d'aller plus loin et d'être excessif : à l'heure actuelle, WiC est sûrement le STR le plus intéressant de ce côté-là. Un credo tout simple : la coopération ou rien. Du coup, préparez-vous à ravaler votre ego démesuré et à faire confiance à vos coéquipiers car sans eux, vous ne seriez rien. Quand je dis rien, c'est vraiment rien. Et quand j'y pense, le système est très bien foutu : deux équipes de huit joueurs qui s'affrontent (NATO, URSS ou USA). Chaque participant incarne un des quatre corps d'armée disponibles (Blindés, Air, Infanterie, Support). Chacun a un rôle spécifique : l'artillerie fait le

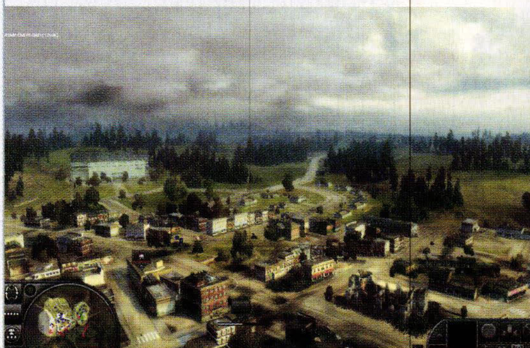
Le décor est destructible. Ça va plaire à Cyd ça...



ménage à distance, les hélicoptères balaient le passage quand les tanks et l'infanterie s'occupent d'accéder aux points de contrôle. Une guerre de territoire où l'un n'avance pas sans l'autre. Petit paradoxe pour un titre qui milite pour la baston non-stop : on se retrouve plus souvent à remuer ses troupes qu'à tirer sur tout ce qui bouge. Il faut attendre le bon moment, c'est crucial.

Grand public, es-tu là ?

Cette exigence ravira les puristes sans pour autant exclure le grand public, grâce à un



CONFLICT

astucieux système de richesses fixes. Chaque joueur commence avec un pécule qui lui sert à acheter des unités. Quand une unité meurt, son coût est automatiquement réinjecté dans le pécule de son propriétaire. Ceci signifie que, débutant ou expert, chacun a les mêmes chances sur le papier. À l'intelligence tactique de faire le reste. Pour dynamiser encore un peu plus les parties, les développeurs ont également eu la bonne idée d'introduire les Aides Tactiques.
En dézinguant des unités ennemies ou en capturant les points de contrôle disséminés sur chaque carte, vous accumulez des points de renforts. Vous pouvez ensuite les dépenser à tout moment pour invoquer le coup qui fait mal : attaque chimique, traînée de napalm, tapis de bombes ou même bombe nucléaire.





« Eh maman, c'est quoi ? – On dirait un champignon... »

La liste est bien entendu non exhaustive. Le grand public pourrait également baver devant la qualité graphique de WiC. Une bombe atomique qu'on vous disait. Un moteur graphique impressionnant qui s'exprime dans la finesse des textures, dans le rendu de la fumée volumétrique ou dans les déformations de terrain après un petit champignon nucléaire. Faut dire, j'avais la machine pour le faire tourner, le bougre (Core 2 Duo, 2 Go de Ram et GeForce 8800 GTS) mais à ce stade du développement, rares sont les jeux aussi bien optimisés. À noter qu'il sera compatible avec DX 10 et Vista. Les différences ne sont d'ailleurs pas flagrantes.
Mais venons-en enfin à la question que l'on se pose tous : WiC va-t-il se vendre ? En tout cas, il va plaire, sans aucun doute. Cette nouvelle production de Massive est à l'image des autres : carrée, soignée et bien pensée. Du haut de gamme. Mais pour être un succès commercial, il faudra que le grand public adhère aussi. Hormis son background sans originalité, WiC a toutes les armes pour convaincre, et plus si affinités. Verdict d'ici peu.

Sundin



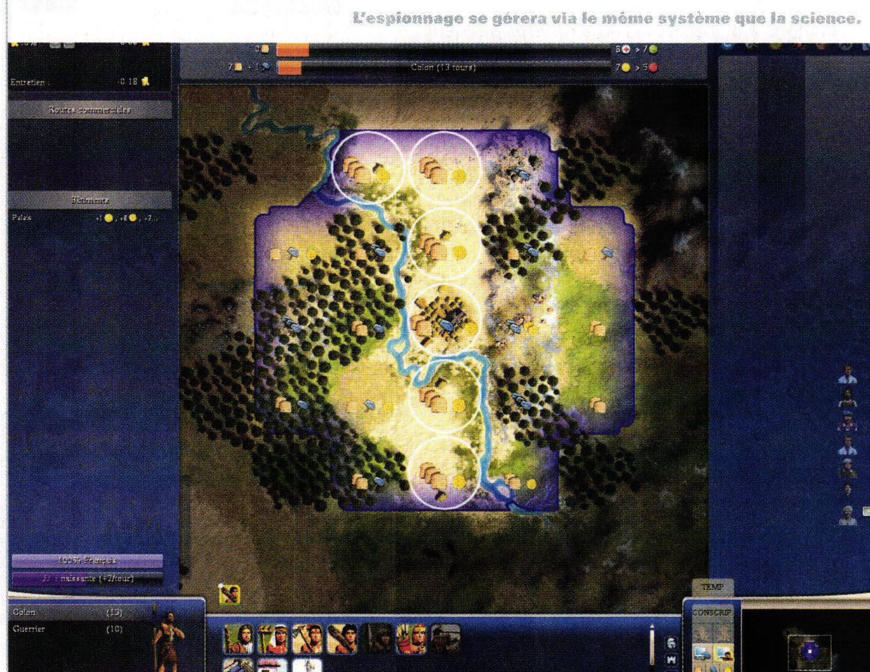
Un rail de napalm, ça brûle les nasaux.

UNE CAMPAGNE SOLO DÉCEVANTE ?

SOYONS CLAIRS, LE MODE SOLO N'EST PAS CE QUE MASSIVE A FAIT DE MIEUX SUR WIC. QUATORZE MISSIONS POUR AUTANT D'HEURES DE JEU OÙ L'ON INCARNE LES GENTILS AMÉRICAINS FACE À DE MÉCHANTS RUSSES DANS CE QUI RESSEMBLE À UNE TROISIÈME GUERRE MONDIALE. À PREMIÈRE VUE, RIEN D'EXCEPTIONNEL. SI LE RYTHME EST SOUTENU, LES OBJECTIFS SONT CLASSIQUES ET LA MISE EN SCÈNE TRÈS MOYENNE. BREF, MÊME SI ON A BIEN COMPRIS QUE L'INTÉRÊT DU TITRE NE RÉSIDAIT PAS LÀ, CETTE ÉPOPÉE SEMBLE FAIRE PÂLE FIGURE FACE À CELLE DE C&C 3, POUR NE CITER QUE LUI.

Firaxis bouge encore, et de bien belle manière ! Après avoir sorti un Civ 4 Warlords en 2006 qui a été bien accueilli par la presse et les fans, nous voici avec une nouvelle extension intitulée Beyond the Sword. Caykoidonc ? Est-il nécessaire de rappeler, pour nos lecteurs qui sortent de prison, que Civ IV est le quatrième volet de ce qui est tout simplement le jeu de stratégie de référence de ces… hmmm… quinze dernières années. Civilization reste un titre mythique, que tout le monde devrait posséder et encenser comme il se doit avec des oranges piquées de clous de girofle et de l'encens pakistanais… Warlords était un add-on assez belliqueux alors que Beyond the Sword est annoncé plus pacifique, plus diplomatique, se focalisant sur la période qui va de la poudre à canon jusqu'à la conquête de l'espace. Des changements fondamentaux et des équilibrages sont apportés au cœur même du jeu ; regardons ça de plus près.

L'espionnage se gérera via le même système que la science.



GENRE
Vénérable stratégie
ÉDITEUR
2k Games
DÉVELOPPEUR
Firaxis/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2007

CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD



De nouveaux joujoux

Puisqu'il faut passer par la liste des nouveautés annoncées, allons-y, retenez votre souffle : douze scénarios, dix civilisations (Byzance, Babylone, les Pays-Bas…), seize leaders (pour les anciennes comme pour les nouvelles nations), cinq merveilles, dix-huit bâtiments et vingt-cinq unités supplémentaires ! Les scénarios sont soit historiques, comme la guerre de conquête de Charlemagne, soit inventés et récréatifs comme le scénario Final Frontier où il faut construire des vaisseaux et coloniser des planètes. Du côté des unités, on compte les espions (on y reviendra), de l'artillerie mobile, des parachutistes, des missiles balistiques tactiques et air/sol et j'en passe. Firafix ne fait pas les choses à moitié quand il sort un add-on : ces ajouts suffisent à justifier la création de l'extension mais ce n'est pas tout ! L'effort des développeurs s'est porté sur le déroulement complet d'une partie allant de l'âge de pierre à l'espace. Les joueurs diplomates et qui ne sont pas belliqueux vont être ravis, les Nations unies sont disponibles plus tôt dans la partie sous la forme du palais papal, qui permet, grâce à des résolutions votées entre nations de même religion, de contrer toute attaque. Au joueur de convertir ses voisins à sa religion pour bénéficier pleinement de cet avantage, mais ça c'est une autre histoire.

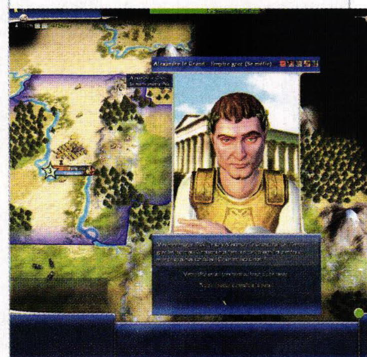


Touchez ma bosse Monseigneur !

L'espion qui m'aimait

La fonction d'espionnage a été totalement repensée et le joueur investit dans cette activité dorénavant comme pour la science ou la culture. Les unités d'espions sont disponibles plus tôt dans le jeu : auparavant il fallait attendre la merveille tardive Scotland Yard, ce n'est plus le cas. Les points investis dans l'espionnage seront utilement dépensés dans des activités ou du sabotage : empoisonnement de l'eau, encouragement d'une révolte, destruction de bâtiments et autres joyeusetés. Les unités d'espions sont toujours là, avec même un super espion invisible aux autres unités, mêmes les espions ! Les événements aléatoires font leur grand retour (plus d'une centaine en tout), ah le bonheur de voir sa capitale détruite par un tremblement de terre, un grand moment de jeu ! Vous l'avez compris, ce Beyond the Sword devrait gâter tous les fans de Civilization et va rapidement s'imposer comme indispensable à la série du célèbre jeu de stratégie ! Encore une réussite en perspective pour Firaxis !

ffak



MEDIEVAL II: KINGDOMS

C'est bien connu, Faskil a la lose. Pas un mois ne passe sans qu'il ne lui arrive je ne sais quelle mésaventure. Moi, ça m'a donné des idées. J'attendais donc cette petite escapade londonienne avec impatience, rêvant secrètement de ramener dans mes bagages une anecdote croustillante. Que dis-je ? Une faskilade™ ! J'avais même pris mon passeport italien alors que je ne le parle pas, histoire de mettre tous les atouts

Paris. Gare du Nord.

Le Tunnel sous la Manche.

Londres Waterloo. Burger King.

Kew Bridge. SEGA Europe.

Medieval II : Kingdoms.

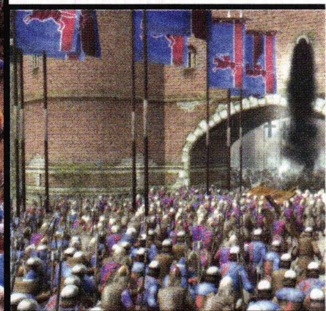
Carte postale prometteuse !

par Sundin

de mon côté. Que nenni ! La journée fut d'un calme monacal. La lose, tu l'as ou pas. D'un côté, tant mieux, le contraste avec Kingdoms n'en fut que plus saisissant ! Londres est ensoleillée cet après-midi (!). Je débarque dans les locaux de SEGA Europe où Mark Suttherns (Studio Marketing Manager) nous attendait. L'homme arbore un léger sourire. Il n'est pas des plus expansifs, pourtant, on le sent sûr de son nouveau petit. Les yeux rivés sur l'écran, il commence à nous causer du travail de ces derniers mois, sur une extension intitulée Kingdoms. Au fil de la présentation, je réalise une chose qui m'émouvrait presque : les développeurs se sont fixé un autre objectif que celui de fournir la traditionnelle fournée de nouvelles missions. Kingdoms, c'est presque une autre philosophie. Question de rythme, question de mise en action, question d'immersion. En effet, tout va plus vite ; après une poignée de tours seulement, les assaillants surgissent de tous les côtés. Et il y a tout ce boulot autour du réalisme : plus d'unités spécifiques à chaque camp, un gros effort sur le balancement des troupes et la volonté de rendre les batailles plus vraies que jamais.



Pas de révolution niveau graphique mais certains tableaux sont tout de même somptueux.



Soif de conquête

Pour offrir une expérience plus diversifiée, le gâteau solo a été partagé en quatre. Quatre campagnes aux antipodes, possédant chacune ses spécificités : dans celle des Amériques, il est difficile de recruter et vous devrez faire avec les mercenaires ; dans la campagne britannique, la décision pourrait se faire sur le front de la culture régionale ; au pays des Teutons, la religion combattra le paganisme ; en Orient enfin, à l'époque des Croisades, le royaume d'Israël devra faire face aux Égyptiens, aux Byzantins ou encore aux Ottomans, parfois simultanément. Ce serait mentir d'affirmer que chaque épopée garantit une expérience unique, mais l'idée des développeurs d'y introduire des mécanismes propres à chacune est excellente. Reste à savoir si au delà de l'idée, elles seront suffisamment intéressantes et diversifiées. Réponse(s) à la rentrée.





On nous promet une faction aztèque qui tape vite et fort. Avis aux amateurs.



Kingdoms apportera également son lot d'extras : 150 nouvelles unités, treize nouvelles factions, une myriade de cartes et de scénarios.



Interview

Mark Suttherns est le Studio Marketing Manager de SEGA. Il a l'air timide comme ça, mais il y croit dur comme fer à son jeu. Et nous, ça nous a donné envie d'en savoir un peu plus. Interview à l'heure du thé.

JOYSTICK : ON A PRESQUE L'IMPRESSION QUE VOUS AVEZ CHANGÉ DE PHILOSOPHIE POUR DÉVELOPPER CETTE EXTENSION, NON ?
Mark Suttherns : Oui, c'est une idée qui nous est venue en regardant nos précédents titres, et en particulier notre premier Total War, Shogun, apprécié par un large public autant que par notre équipe de développement. On avait envie de « capturer son essence », à savoir, proposer des campagnes centrées sur une thématique et où les factions sont uniques. On voulait la même chose pour Kingdoms, une expérience rythmée et intense. Cela dit, certaines factions se jouent plus « lentement », ce qui plaira aux joueurs qui aiment prendre le temps de développer leur empire. Il y en a pour tous les goûts.

AVEZ-VOUS ÉTÉ INSPIRÉ AU COURS DU DÉVELOPPEMENT PAR LES SUGGESTIONS OU LES CRÉATIONS DES FANS DE MEDIEVAL 2 ?
Oui, essentiellement sur la question du balancement des unités, qui n'était pas exempt de tout reproche lors de la sortie du jeu. La communauté nous aide régulièrement à ce propos, en pointant ce qui ne va pas. Pour le reste, nous travaillons ponctuellement avec certains joueurs.

POUVEZ-VOUS NOUS ÉCLAIRER SUR LE CONTENU SUPPLÉMENTAIRE, COMME LES HÉROS OU LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ?
Prenez Richard Cœur de Lion par exemple, qui possède le pouvoir Cœur du Lion. Une capacité à utiliser quand les carottes sont cuites. Elle représente le grand courage de Richard et l'effet qu'il procure à ses troupes. Quand vous l'utilisez, Richard appelle au rassemblement de toutes les troupes et les somme de tout donner sur le champ de bataille. Ce genre d'effet peut retourner le cours d'un affrontement. Autre exemple avec l'Empereur Manuel des Byzantins, qui pourra envoyer des espions semer la zizanie dans le camp adverse. Les héros vont prendre une dimension stratégique dans la partie. Quant aux nouvelles technologies, elles sont nombreuses et différentes en fonction des Campagnes. Il y a des éléments vraiment intéressants, comme celui des « influences ». Dans la Campagne des Amériques par exemple, les Apaches pourront acquérir des technologies modernes au contact des Européens.

ON DIT QUE MEDIEVAL 2 EST L'OPUS DE LA MATURITÉ. PENSEZ-VOUS ALORS QUE LA SÉRIE PEUT ENCORE ÉVOLUER AU NIVEAU DU GAMEPLAY ?
Absolument. Nous avons encore beaucoup d'idées. La série peut évoluer, notamment grâce aux technologies qui évoluent aussi. Il est possible d'offrir une expérience encore plus riche et plus profonde, mais le challenge est de rester suffisamment accessible pour séduire un public encore plus large.

TRAVAILLEZ-VOUS DÉJÀ SUR UN AUTRE TITRE ?
Je ne peux pas en parler pour le moment mais une annonce sera bientôt faite à ce propos. Ce sera gros et spectaculaire !

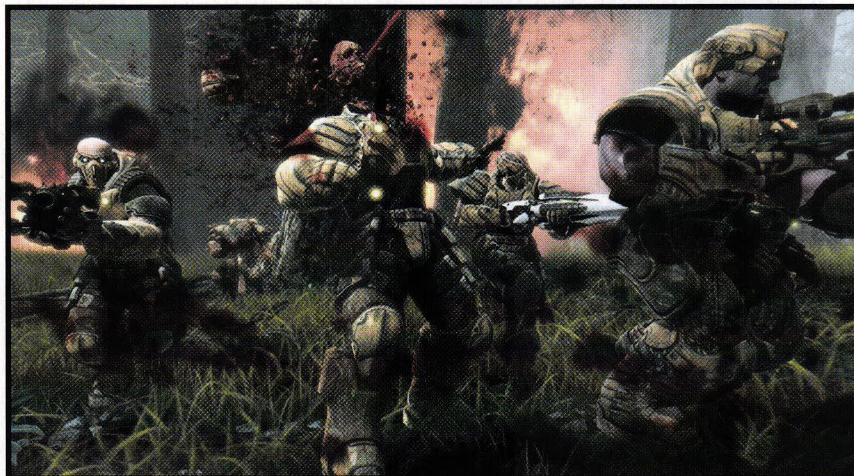




Genre : Stratégie hollywoodienne **Éditeur :** SEGA **Développeur :** Creative Assembly **Sortie prévue :** Septembre 2007

Les voyages de presse, c'est magique. Même s'il arrive parfois que le temps passé à essayer les versions en cours de développement se révèle cruellement court, que le timing pour les interviews semble définitivement trop serré pour poser toutes les questions que l'on avait préparées, qu'on n'ait pas vraiment l'impression d'apprendre plus de choses sur le jeu malgré un déplacement fort onéreux et un jet-lag carabiné dans les dents, on repart généralement avec quelques certitudes.
Dans le cas d'Unreal Tournament III, on peut être sûr que sa sortie provoquera quelques réactions chimiques très plaisantes chez les fans de FPS super speed et futuristes. Tout comme chez les adorateurs de la série, cela va de soi.
Bien sûr, je n'affirme pas qu'il faille prendre ce que je dis pour argent comptant. Cependant, j'ai pas mal d'arguments pour étayer cette thèse. Des arguments

Et une dans la tête. Ah bravo. Je préférais encore quand c'était l'I.A. qui jouait.



Quand on leur demande quelle est la date de sortie du jeu, les gens d'Epic rétorquent : « Quand il sera terminé ». Si la réponse fait penser à une arlésienne du FPS très connue (mais si, réfléchissez), vous pouvez vous rassurer : Unreal Tournament III tourne bien, on y a joué et, normalement, personne ne sera déçu.

par Plume





L'espèce de ponton à articulations laisse supposer que le bâtiment d'Epic est en fait un vaisseau spatial.

qui proviennent de Caroline du Nord, de la ville de Cary. Des locaux d'Epic, pour être plus précis. Un coin qui a l'air un peu paumé au milieu de nulle part.
Un petit air de cambrousse, comme disent souvent les Parisiens, qui se confirme par le fait qu'il n'y a plus rien d'ouvert à 2 heures du matin. Pas vraiment le paradis si on veut s'éclater en somme. Mais du coup, pour bosser, le cadre paraît idéal.

Et poc, Epic

Une petite visite du studio s'impose avant de démarrer la présentation. Bâtiment super propre avec parking rempli de bagnoles somptueuses (mais ça, il ne faut pas le dire), terrain de basket à l'extérieur et salle de musculation pour la forme, cuisine avec de quoi manger et boire pour des semaines. Sans oublier la salle dédiée à la motion capture, réellement impressionnante. Mark Rein, vice-président d'Epic, nous explique : « l'avantage de cette installation dans nos locaux, c'est que si le matin on trouve une animation qui ne nous plaît pas dans notre jeu, l'après-midi, c'est rectifié. Nous avons tout le matériel nécessaire en matière de combinaisons, capteurs, ainsi qu'une trentaine de caméras ». Les développeurs de chez Epic savent prendre soin d'eux et de leurs jeux. Dans l'entrée, on fixe au mur les répliques de trois armes issues de Gears of War, préparées par Nightmare Armor Studios. Gears of War... Un titre vendu par brouettes (plus de trois millions d'exemplaires) qu'on attend méchamment de voir débarquer sur PC, tant il constitue un des sommets du jeu d'action pour la Xbox 360, un bel exemple des remarquables capacités de l'Unreal Engine 3, considéré comme le jeu de l'année 2006 pour beaucoup. Ce que différents trophées entassés dans la salle de conférence d'Epic n'hésitent pas à rappeler. Autant sur consoles, le studio va sûrement devoir composer avec l'image de « l'équipe qui a pondu Gears of War », autant sur PC Unreal Tournament demeure une licence forte. Apparue en 1999 face à un concurrent de taille dans le domaine du FPS convivial (Quake III : Arena), elle a su se créer une solide base de fans grâce à une qualité graphique constante, un gameplay au rythme bien étudié et une intelligence artificielle toujours soignée. Et puis cela fait maintenant quelque temps que l'équipe de développement polit le dernier épisode en optimisant son fameux moteur maison. Alors, après ça, Gears of War, il fera moins son malin.

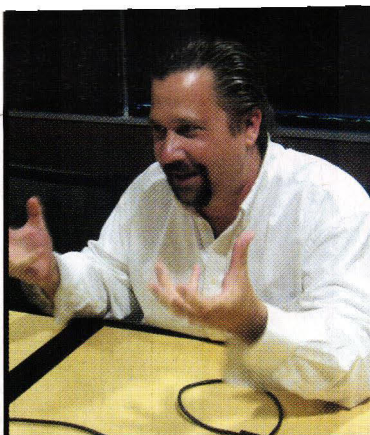
Unreal Tournament III



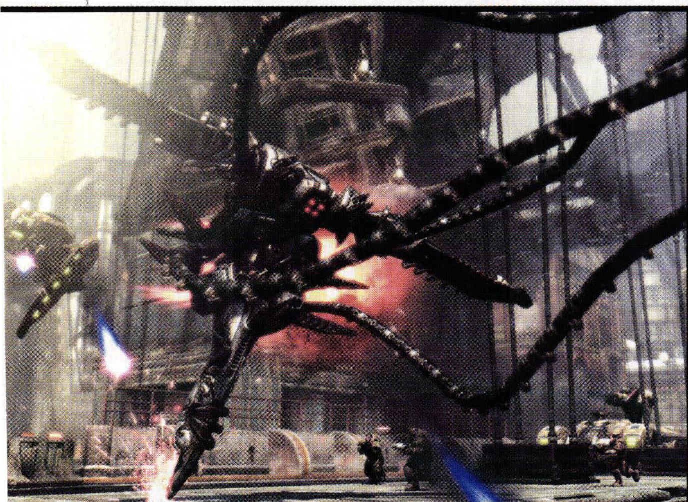
Genre FPS même pas vrai **Éditeur** Midway **Développeur** Epic Games/États-Unis **Sortie prévue** Fin 2007

Taryd de m'embêter

L'ajout d'un véritable mode Campagne à une franchise qui a toujours été orientée vers le multijoueur sonne comme une petite révolution. Comme aime à le rappeler le producteur, Jeff Morris : « Les modes solo des précédents volets étaient de basiques enchaînements d'arènes remplies de bots, avec quelques petites idées par-ci par-là, mais rien d'élaboré d'un point de vue scénaristique ».
Cette motivation de présenter un produit plus complet part d'une réalité : « Nous avons fait notre petite enquête sur les ventes d'Unreal Tournament. Près de 50 % des acheteurs ne se sont jamais connectés pour jouer en ligne. Beaucoup n'ont pas Internet et d'autres n'ont simplement pas envie de tomber sur des « e-jerks ». Jusqu'ici ils étaient nombreux à s'en remettre à l'intelligence artificielle pour prendre leur pied. Nous avons décidé qu'il était temps de proposer une expérience plus consistante ».
L'action se déroulera en majeure partie sur Taryd, une planète tiraillée entre trois corporations : Axon, spécialisée dans les recherches militaires, Liandri, développant des technologies robotiques de pointe, et Izanagi, qui préfère extraire la ressource locale, le Tarydium. Déjà bien occupés à se bastonner pour un bout de pelouse, ces derniers vont devoir faire face à une invasion préparée par la faction des Necris. Des vilains au teint de morts vivants qui transforment profondément la nature des lieux conquis, qui les infectent à base de tentacules et autres nuages sombres, et dont la technologie représente un sacré casse-tête. Peut-être pas pour longtemps si jamais vous avez l'occasion d'aller visiter leur planète mère, Whisperish. Oops, j'en ai peut-être trop dit.


Jeff Morris, Producteur d'Unreal Tournament III, parle de son bébé avec beaucoup de passion.


Le Bio Rifle : une arme qui vous colle à la peau. Non mais vraiment.


La technologie des Necris implique toujours des tentacules ou autres bras articulés. Foutues bestioles.


Difficile de lutter contre un Darkwalker. Son rayon dévastateur emporte tout.



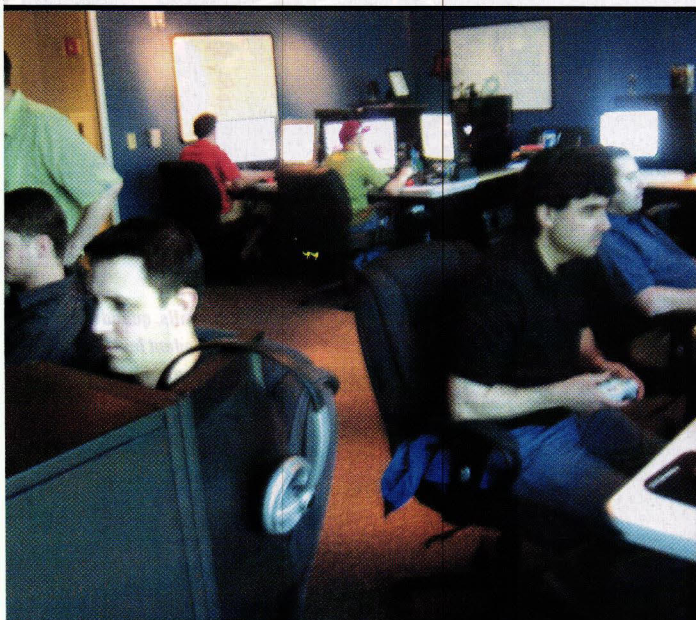
Ensemble, c'est tout

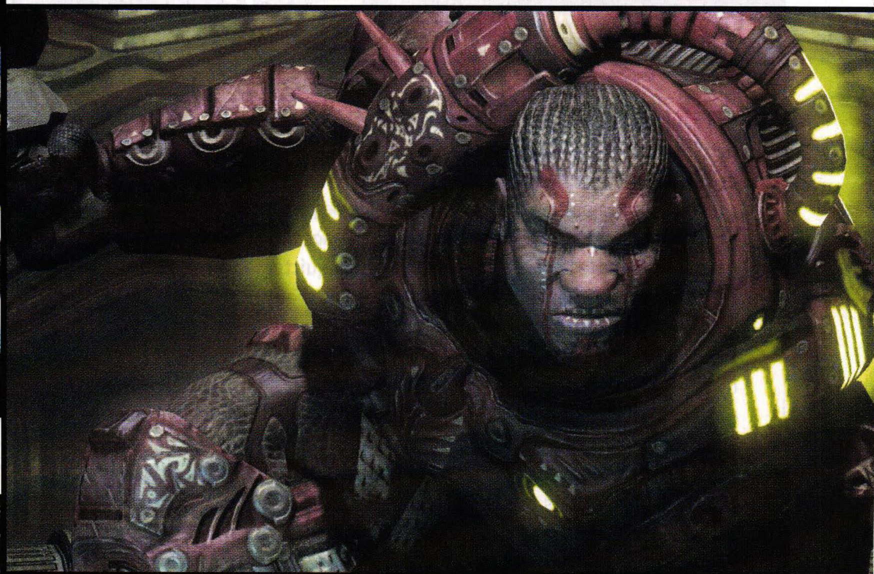
Mais vous dans tout ça ? Vous incarnerez un soldat engagé par Izanagi, dont les missions dépendront essentiellement de vos propres choix. Alliances avec d'autres corporations, vol de technologie ou de ressources : sauter ou non sur certaines opportunités aura un réel impact sur la suite de vos aventures ou l'évolution de votre équipement. Steven Polge, designer principal : « Nous voulons vraiment que le joueur se sente impliqué, qu'il ait l'impression de prendre des décisions importantes ».
Et comme Unreal Tournament donne dans le jeu d'équipe, on ne peut que se réjouir d'apprendre que la campagne sera jouable jusqu'à quatre en Coopération. Cela dit, si vous demeurez seul, pas de problème, le CPU gérera. Les trois gusses qui vous suivront feront leur job. À l'aide d'un bon microphone, vous serez habilité à leur donner des ordres clairs et très spécifiques : attaquer un ennemi en particulier, vous couvrir, tenir une position, reprendre une arme... « et danser ! », lance Jeff, rieur, et visiblement très emballé par le procédé. « C'est tellement plus naturel que de s'arrêter de jouer et taper sur le clavier. Cela est juste indispensable pour conserver une cadence soutenue et élaborer des tactiques rapidement en plein champ de bataille ». D'après Steven, même sans donner d'ordres, l'intelligence artificielle devrait largement tenir le coup du côté allié, bien que des talents de capitaine soient

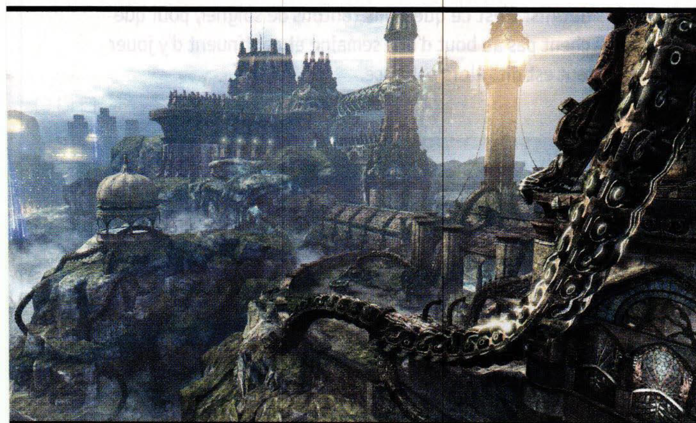
un avantage indéniable. Il n'empêche que l'ennemi ne sera pas en reste. « L'I.A. n'a pas les limitations habituelles qui définissent vos ennemis comme intelligents mais perdants. Ici, nous voulons bien sûr que le joueur gagne et continue d'avancer. Cela ne signifie pas pour autant qu'un antagoniste ne l'emportera jamais, bien au contraire. Ils sont plus humains, recourent à plus de ruses pour vous terrasser ».
Cela rendra-t-il Unreal Tournament III trop difficile ? Devra-t-on se retaper des missions entières à cause d'une balle dans la tête ? Bien sûr que non. Grâce à une technologie qui ressuscite automatiquement vos soldats, vous retournerez à votre base et continuerez votre mission comme si de rien n'était. De quoi une fois de plus garantir une éclate non-stop.

Un peu de confort

L'arsenal constitue habituellement l'atout des FPS. Dans Unreal Tournament III, les armes se montrent certes jouissives (ah, le Bio Rifle et ses boules d'acide), efficaces, certaines volontiers inventives, mais les vraies stars, ce sont les véhicules. Dans les dix-huit engins prévus, on retrouvera le Scorpion, amélioré depuis Unreal Tournament 2004, avec un turbo et un mode Kamilaze, ou le Raptor et le Hellbender, ainsi que quelques petits nouveaux, dont certains se révèlent très impressionnants. Le Hellfire, avec son système de guidage de missiles par caméra, on adore. Le Leviathan et ses cinq tourelles (avec boucliers) en plus du siège de pilote, un bon moyen de tout péter. Le Scavenger, une bulle roulante pouvant se tenir sur trois tentacules à la façon du Darkwalker, déconcertant. Sans parler des Fury et autres Cicada, rois des airs et si destructeurs...


Journalistes contre développeurs et attachés de presse dans un bureau. Bonne ambiance.

La qualité des modélisations, ainsi que l'esthétique des armures, c'est quand même du grand art.



Les dernières missions du mode solo devraient se dérouler dans le monde des Necris.

Faste et furieux

Mais parlons sensations, parce que la causerie, les décors super fins, très stylisés, les effets visuels qui détonent, la propagation du feu dans les arbres, ça ne vaut pas grand-chose si on ne peut pas essayer. Invités à tester une version avancée en multi uniquement, nous débutons par un peu de Deathmatch. Bon, passé une trentaine de secondes à me balader pour admirer la qualité graphique du niveau et l'esthétique clinquante de celui-ci, je suis réduit en bouillie.

« Ooooh, je crois que j'ai tué quelqu'un » : Mark Rein n'a pas attendu que je considère toute la magnificence de son jeu pour commencer les hostilités. Volontiers chambreur, l'homme fait monter la pression dans la pièce, ce qui a le don de transformer la moindre rencontre en duel acharné.
Les développeurs, qui ne participent pas à la session, nous guident sur différents chemins, histoire d'exploiter au mieux la map et de trouver de nouvelles armes, et m'expliquent à mon troisième respawn à côté d'un gars armé d'un lance-roquettes que je reste invulnérable tant que je ne tente pas de tirer. Dix minutes plus tard, je suis ravi mais... épuisé. Aucun répit, aucune trêve, pas de moment de flottement à chercher des adversaires : il y a de l'action partout, tout le temps, le rythme est démentiel, pas moyen d'essayer de se planquer. Nous ne sommes que six. J'ose à peine imaginer le carnage à plus d'une dizaine.
Vient le temps d'un bon vieux Capture the Flag, sur une map étalée en longueur. Arrivé comme une fouine au drapeau pendant que tout le monde s'entretue, je décide de retourner à ma base en hoverboard. Pour une question d'équilibre, impossible de dégainer une fois sur ce skate flottant. Mais sa vitesse et sa maniabilité au poil font que, un tantinet couvert par mes coéquipiers, je parviens à bon port bien plus facilement que si j'avais tenté le coup à pied. Du moins le crois-je. Alors que je me sentais gibier durant cette escapade, la tendance s'inverse quelques instants plus tard, au moment où j'atomise l'équipe adverse depuis le cockpit d'un Darkwalker, ce tripod sorti



Chaque décor sera lié à une corporation. Par exemple, une architecture asiatique signifiera que l'on est en territoire Izanagi.



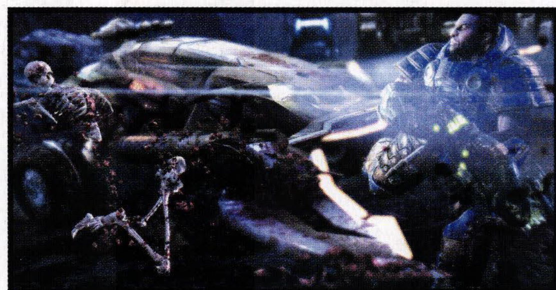


Les Kralls, quand ils demandent les clefs de votre caisse, vous dites oui.

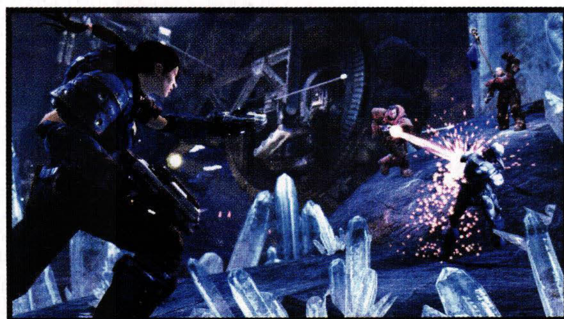
de La guerre des mondes. Jusqu'à ce qu'un véhicule plus petit et plus véloce ne m'envoie ad patres.
La session s'achève. Nerveux, précis quelle que soit la situation, le gameplay a délivré une décharge de plaisir pur. L'envie de retourner au combat se lit sur nos visages de journalistes. Outre la déception de devoir déjà quitter les lieux, nous regrettons de n'avoir pu essayer d'autres modes de jeu, dont le Warfare, mix entre Onslaught (capture et connexion de nodes) et Assault (attaquer ou défendre une zone en fonction de différents objectifs), annoncé comme à la fois très tactique et soutenu. Qu'à cela ne tienne, rien qu'avec ça, on sait à qui s'attendre. On pourrait même affirmer qu'on a vu des titres moins prêts que ça sortir dans le commerce. Cependant, les développeurs n'ont pas l'air encore parés à le lâcher. Steven nous confie : « Nous sommes très contents de la forme actuelle du jeu. Mais nous préférons continuer de le faire évoluer. Il peut paraître terminé pour vous. En ce qui nous concerne, il nous reste à affiner les contrôles, l'interface, l'équilibre des armes. Nous ne voulons pas le sortir sans être sûrs d'avoir tout contrôlé. Car nous connaissons la différence entre les bons jeux et les grands jeux : les détails. C'est ce que nous tentons de soigner, pour que les joueurs qui l'achèteront ne le lâchent pas au bout d'une semaine et continuent d'y jouer pendant plusieurs années ». Et là, tout est dit. Alors patience.

N'ayez pas peur

D'un point de vue purement technique, Unreal Tournament III en impose. Beau, fin, fluide : le moteur graphique d'Epic fait des merveilles, nous pouvons en témoigner. Vous vous posez sûrement plusieurs questions concernant les possibilités de voir la bête tourner sur une bécane pas trop neuve. Dans une interview récente accordée à un magazine allemand, Tim Sweeney, directeur technique chez Epic, s'est voulu rassurant. Selon lui, Unreal Tournament III tourne plutôt bien sur les cartes graphiques mises sur le marché depuis 2006 avec DirectX 9, de la même façon que 512 mégas de RAM devraient suffire à en profiter dans des conditions décentes. Évidemment, un PC plus récent avec un processeur à double, voire quadruple cœur, accompagné d'une bonne carte supportant DirectX 10 et vous pourrez profiter de tous les effets implémentés. Oui, mon porte-monnaie aussi a envie de s'ouvrir en deux.



Même les différentes façons de mourir ont été travaillées de manière à nous flatter la rétine.



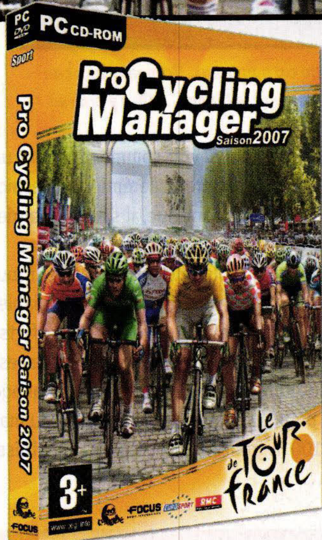
21 juillet 1985. Bernard Hinault entame un tour d'honneur sur les Champs-Élysées. Paré du maillot jaune, il vient tout juste de remporter le Tour de France. Depuis, aucun Français ne s'est imposé… Comme Faskil faisant référence aux années où il ne suivait pas un régime à base de bière, je vous parle d'un temps que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître. Et au rythme où vont les choses, il y a de fortes chances pour que les seuls Français à briller lors du Tour de France soient composés de pixels et « filochent » comme des rois de la petite reine dans Pro Cycling Manager… En sept ans, les petits gars de Cyanide Studios ont fait d'un jeu auquel personne ne croyait une licence dont le nombre de fans ne cesse de croître. Qui est à l'origine de ce titre ayant donné naissance à un genre nouveau ? Comment ce cocktail détonant, composé de deux mesures de jeu de gestion et d'un doigt de stratégie en temps réel, a-t-il pu enivrer autant de joueurs ? Et quelles surprises nous réserve la série cette année ? « Qu'importe les moyens nécessaires, il faut que tu mènes l'enquête ! » Styx m'a donné carte blanche, mais une carte orange m'aura suffi pour rallier les nouveaux locaux de Cyanide à Nanterre. Soit 9,290 kilomètres depuis nos bureaux à Levallois, même pas la distance d'un prologue du Tour de France !

Chaque été, on nous sert la même rengaine. « C'est le Tour du renouveau », « Fini les histoires de dopage », « Un Français peut enfin gagner », etc. Et au final, rien ne change ! Sauf le jeu de Cyanide qui, lui, gagne en intérêt au fil des années…

par Socrates

ProCycling Manager Saison 2007





Changer en barquet

Tapis dans l'ombre de l'Arche de la Défense, les nouveaux bureaux où se sont installés Cyanide en mai dernier sont modestes et sans prétention, à l'image de toutes les personnes travaillant là… On est loin de la démesure à laquelle certains studios américains nous ont habitués à peine leur premier million de dollars gagné : en s'installant dans des quartiers huppés, en troquant leur jean déchiré contre un costume de marque, leur coupe de cheveux « rock'n roll » contre un brushing impeccable… Chez Cyanide, c'est tous les jours « friday wear ». Pourtant, le succès de PCM a de quoi faire crever d'envie de nombreux producers. En six ans, la série a atteint la barre de 400 000 exemplaires vendus en France ! « L'idée d'un jeu de cyclisme orienté sur l'aspect stratégique ne date pas d'hier, se souvient Patrick Pligersdorffer, directeur de Cyanide. Durant mon adolescence, ce concept revenait me hanter dès lors que je me vautrais devant le Tour de France avec mon frère. » Mais sur le papier, le jeu (100 % online à l'origine !) intrigue plus qu'il ne séduit et ne trouve pas d'éditeur. « Arrive alors Cédric Lagarrigue, le P.-D.G. de Focus. Lui, il y croit… mais seulement si on peut en faire un jeu « solo », se souvient Patrick. On était à deux mois de la sortie. » L'équipe a dû changer de braquet et se mettre dans le dur. « Mais c'est passé », se réjouit-il.

Emballage final

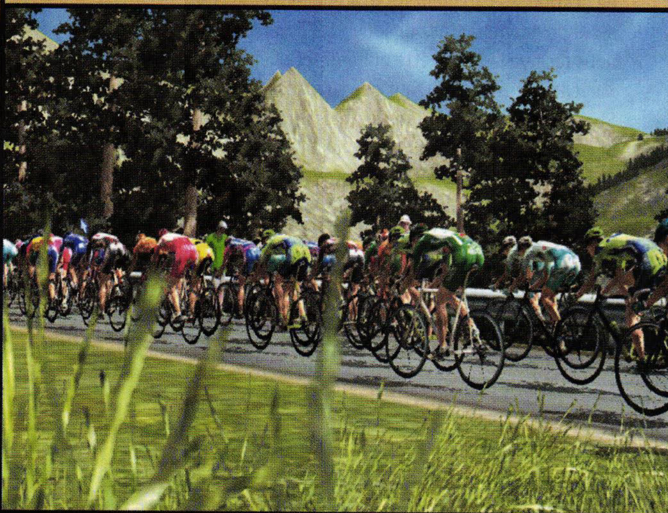
Au fil des années, le jeu a énormément changé. Un nouveau moteur graphique a rendu réaliste les phases de courses. L'ajout de l'éditeur d'étapes a permis de proposer (grâce aux joueurs !) plus de courses. Et au niveau de l'intelligence artificielle, le titre a sans cesse gagné en réalisme. « L'avantage d'une série comme celle-là, c'est que chaque édition nous donne des idées sur les outils pouvant nous faciliter la vie pour le développement

Les phases de courses sont de plus en plus réalistes. Il y a même des crétins courant devant le peloton et s'écartant au tout dernier moment.



Vers un Pro Cycling Manager Live ?

Pour tous les développeurs de jeu de management, Football Manager fait figure de référence. Et la dernière annonce faite par Sports Interactive, à savoir une version « exclusivement multijoueur », a semble-t-il conforté Patrick Pligersdorffer et son équipe dans l'idée de développer une sorte de Pro Cycling Manager Live. « À long terme, c'est mon rêve, confie de directeur de Cyanide Studios. Le cyclisme a certains avantages par rapport au football, notamment au niveau de l'organisation des épreuves qui peuvent le rendre très attrayant. Nous y réfléchissons depuis un moment mais, pour être franc, on ne peut pas en dire plus pour l'instant ». À suivre...



Des caméras situées à divers endroits du tracé permettent de revoir les meilleurs moments de la course sous des angles très télégéniques.

suivant. » Le sprint est cependant toujours aussi chaud. On a pu s'en rendre compte en assistant à l'emballage final. Au cours des dernières semaines, plus personne ne semble avoir le temps de se raser. Quant à la cafetière, elle est en surchauffe permanente. Mais cela en valait la peine... « Moins austère, plus intuitif, PCM 2007 fourmille surtout de raccourcis et de liens hypertextes, explique Clément Pinget, l'un des game designers. Et le clic droit est enfin utilisé, pour accéder aux options contextuelles. » Ça n'a l'air de rien mais ce détail est d'une importance capitale tant la navigation est un élément crucial sur un jeu de management. De plus, le moteur, rôdé au fil des années, permet de créer une partie en quelques secondes seulement. Un exploit car ces titres souffrent en général d'interminables temps de chargement...

Socquette légère

Si cette version 2007 s'avère déjà meilleure que les précédentes, ce n'est pas pour ces quelques ajustements, aussi bienvenus soient-ils. C'est aussi grâce à des innovations géniales donnant bien plus de profondeur au gameplay. Notamment lors des courses, le jeu de management devenant alors un jeu de stratégie en temps réel. Comme l'apparition de la forme du jour par exemple. Au fil des kilomètres, vos coureurs découvrent s'ils ont la socquette légère ou s'ils risquent de rester en croustille. « Cela apporte un peu de variété, confie Jérémie Monedero, un autre game designer. Avant, seul votre leader avait une réelle chance de s'imposer. Maintenant, s'il ne se sent pas bien, vous devez revoir votre stratégie. » Vos adversaires connaissent



Lors des étapes en montagne, le public est nombreux. Drapeaux aux couleurs d'un pays, le nom d'un coureur peint sur le bitume... On s'y croirait !

aussi des jours avec et des jours sans. « Pour savoir comment se sent un rival, il faut demander à un coureur de l'observer, reprend Jérémie. S'il l'espionne un instant, il connaîtra sa forme du jour. S'il continue, il saura l'énergie qui lui reste... » Idéal pour porter une attaque au moment où vous le savez vulnérable, aussi bien lors d'une course en solo que contre dix-neuf joueurs sur Internet ! Sans oublier une tonne de nouveautés à l'intérêt variable mais qui comblent les lacunes des précédents volets : à savoir des transferts plus animés en raison d'une I.A. agressive, des recruteurs supervisant les espoirs du cyclisme pour connaître leur potentiel, etc. Bref, Pro Cycling Manager : Saison 2007 a toutes les qualités pour s'emparer une fois encore du maillot jaune virtuel. Et c'est un produit 100 % français ! Un peu de chauvinisme n'a jamais fait de mal à personne...



Cent-cinquante courses, soixante équipes... Et pour plus de réalisme, les licences de la plupart d'entre elles (couleurs, coureurs, etc.) ont été décrochées.

Genre Melting pot **Éditeur** Focus Home Interactive **Développeur** Cyanide Studio/France **Sortie prévue** 20 juin 2007

Interview



Patrick Pligersdorffer, directeur de Cyanide Studios et producer de Pro Cycling Manager.



Patrick Pligersdorffer



Tous animés par la même passion : le cyclisme !

JOYSTICK : CELA FAIT MAINTENANT SEPT ANS QUE TU TRAVAILLES SUR CETTE SÉRIE. EST-CE DUR DE SE RENOUVELER APRÈS TANT D'ANNÉES ?
Les premières années, ça allait. Il y avait toujours quelque chose à ajouter, des trucs que nous n'avions pas eu le temps d'implémenter dans la version précédente. Maintenant que le jeu est complet, on passe plus de temps sur les nouvelles fonctionnalités. Depuis six mois, on travaille sur un nouveau système d'intelligence artificielle des coureurs et des managers, aussi bien pendant les courses qu'en dehors. Mais ce travail n'est qu'une première étape vers des innovations encore plus grandes et qui verront le jour d'ici deux ans je crois.

LA SÉRIE A DONC ENCORE DE BEAUX JOURS DEVANT ELLE…
On connaît déjà les évolutions majeures du prochain volet et, en parallèle, nous préparons une petite surprise aux joueurs (NDLR : une version exclusivement online de Pro Cycling Manager). Cette année, on avait surtout mis l'accent sur l'interface et la refonte de certains pans du manager. Par ailleurs, le fait d'avoir travaillé sur la première version PSP du jeu nous a aussi permis d'expérimenter quelques trucs, de découvrir des petits « twists » en termes de gameplay…

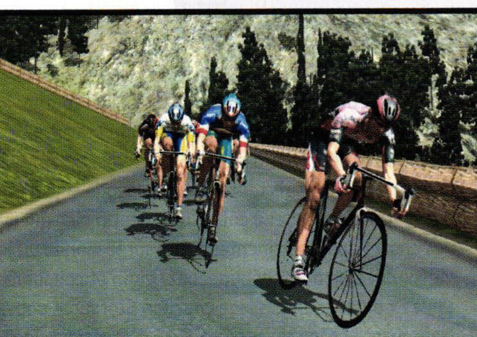
COMME POUR FOOTBALL MANAGER, QUE TOUTE L'ÉQUIPE CITE EN RÉFÉRENCE, LA COMMUNAUTÉ DES JOUEURS N'HÉSITE PAS À METTRE LA MAIN À LA PÂTE. PEUX-TU NOUS DIRE DANS QUELLE MESURE ?
Depuis le début de la série, Clément Pinget (game designer) et moi avons toujours essayé d'être au plus près de la communauté et elle nous l'a bien rendu. Hormis les critiques qui servent à faire progresser le jeu, les joueurs participent également aux bêtatests, à la mise à jour de la base de données ainsi qu'à la réalisation d'étapes. Sans elle, Pro Cycling Manager serait sans doute moins complet.

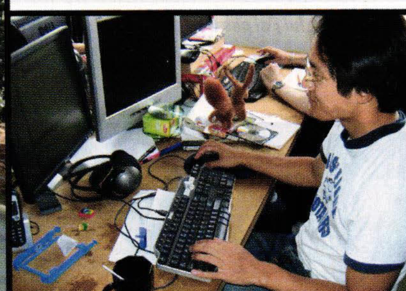
CETTE ANNÉE, QUELLE PARTIE DU DÉVELOPPEMENT T'A DONNÉ TON PLUS GROS MAL DE CRÂNE ?
Sans hésitation, le renouvellement de l'interface. Cela nous a obligé à refaire toutes les pages de menu. Et dans un jeu de management, il y en a un paquet ! Entre le design, le développement, les phases de test et de débug, c'était un très gros chantier.

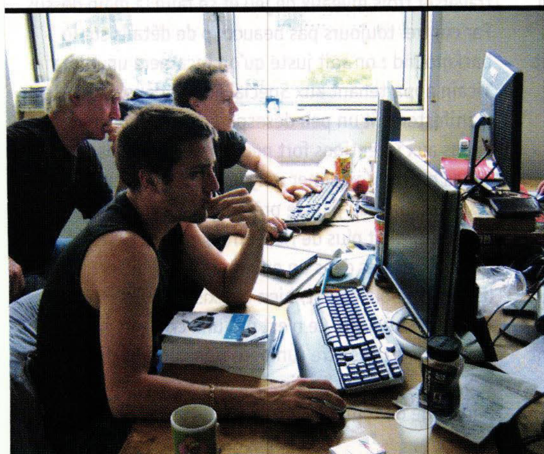
QUELLE EST LA NOUVEAUTÉ LA PLUS IMPORTANTE DE CE NOUVEL OPUS, CELLE QUI DONNERA ENVIE AUX FANS DE SIGNER POUR UNE SAISON SUPPLÉMENTAIRE OU QUI SÉDUIRA DE NOUVEAUX JOUEURS ?
La nouvelle interface du mode Carrière – plus claire, plus intuitive et donc plus fonctionnelle – est vraiment l'un des atouts majeurs de cette version, L'autre nouveauté importante, c'est la refonte totale des transferts qui sont aujourd'hui plus vivants grâce à de nouvelles interactions avec les coureurs et à une I.A. très agressive. Enfin, pendant les courses, l'apparition d'une forme journalière rajoute une dimension stratégique intéressante, puisqu'il faut adapter sa tactique en fonction de ce que l'on observe pendant l'étape.

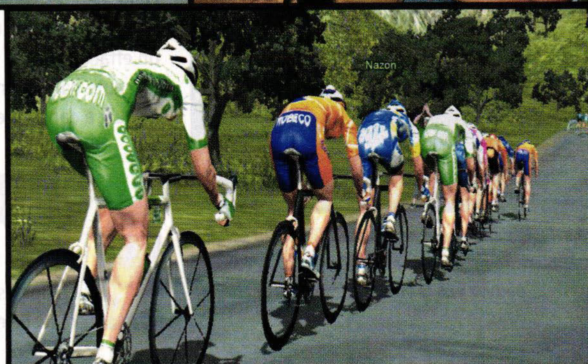
À PLUS OU MOINS LONG TERME, QUEL EST TON BUT, VOIRE TON RÊVE, EN CE QUI CONCERNE LA SÉRIE ?
À plus ou moins court terme, je rêve que l'on puisse reconnaître les coureurs individuellement et qu'ils aient tous une personnalité lors des courses et en dehors (râleurs, fainéants, bosseurs…). Et, à plus long terme, d'avoir des compétitions virtuelles. Mais ça, c'est une autre histoire…

Grâce aux graphistes 3D, les courses sont bien réalistes sur un moteur 3D probant.









À l'heure du sprint final, quand il faut envoyer le master du jeu, tous mettent la main à la pâte : Dirigeants, développeurs, administratifs, etc.

Pro Cycling Manager : Saison 2007

O.K., c'est bon, J'AVOUE ! Vous pouvez me lancer des petits cailloux pointus, je le mérite : ce matin, quand le réveil a sonné vers 6 h du mat pour aller voir Blacksite : Area 51 chez nos amis de Midway, j'avais vraiment pas envie d'y aller. Ouh là nan. Mon oreiller me faisait ses yeux de cocker pour que je reste sous la couette et j'ai bien failli craquer. Mais n'écoutant que mon courage, mon sens du devoir et la voix de Styx dans ma tête qui hurlait « mwhhaarrarr BOULET mwaharrrg », j'ai finalement décidé d'honorer mes engagements. Pour être tout à fait honnête, la première démo que j'avais pu voir tourner sur Xbox 360 il y a quelques mois ne m'avait vraiment pas convaincu. Mais ça, c'était avant que je ne me rende à la GDC et que je rencontre Harvey Smith (« Executive Creative Director » sur le titre).

Quand un ancien d'Ion Storm, ayant notamment participé à un certain Deus Ex, décide de se mettre au FPS, on est intrigué. Quand il cite Half-Life en référence, on est titillé. Et quand il nous propose de venir y jouer, on est déjà dans l'Eurostar.

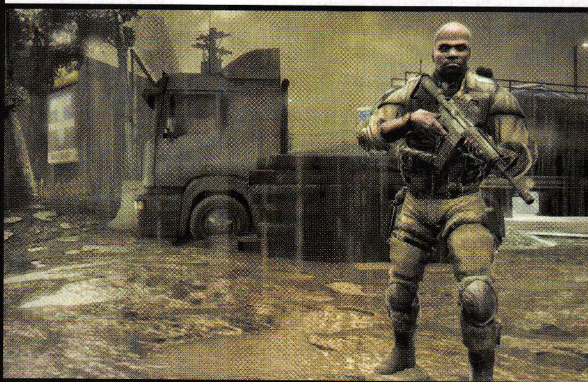
par Faskil



Blacksite : Area 51



Non, clairement, lui j'ai pas trop envie de le faire chier.



Une fois encore, le moteur Unreal fait des merveilles. En regardant l'écran, on peut presque sentir l'humidité nous envahir.



Le design des aliens est particulièrement soigné. Et les animations ne sont pas en reste. Mais bon, ça vous ne pouvez pas le voir, forcément. C'est ballot.

Après mon entretien avec l'ami Harvey (qui tourna principalement autour de « game design ouvert », d'avatars et de « Austin c'est trop une ville qui déchire »), je me suis tout à coup demandé si je n'étais pas en train de passer à côté d'un truc. Un mec qui avait des choses aussi pertinentes à dire sur le monde du jeu vidéo, qui a en outre débuté chez Origin et collaboré à Deus Ex durant son passage chez Ion Storm, ne pouvait clairement pas bosser sur une sorte de mauvais clone de GRAW. J'avais dû mal voir. Allez, tabula rasa, on efface tous ces vilains préjugés de son esprit, on saute dans l'Eurostar vers Londres et on va voir ce qu'il a dans le ventre. BlackSite, hein, pas Harvey.

Engine tonique

Après une cinématique en DivX, manifestement compressée avec les pieds (et probablement réalisée en urgence par un stagiaire la veille), les premières images du jeu apparaissent sur le grand écran du Rex de Londres et c'est un autre monde. C'est joli, très joli même. En tout cas, bien plus que dans mon souvenir. L'Unreal Engine fait une fois encore des merveilles. Harvey Smith nous explique qu'on va pouvoir traverser trois niveaux de jeu et se faire la main dessus. Par contre, toujours pas beaucoup de détails sur le background : on sait juste qu'on incarnera un militaire 'ricain appartenant aux Special Forces dans une lutte manifestement un peu désespérée contre de méchants aliens aux intentions fort peu louables. Je sais, comme ça, ça n'a pas l'air super sexy, mais ce n'est pas là que réside la force du jeu. Je préfère prévenir tout de suite, BlackSite tient plus de Half-Life que de S.T.A.L.K.E.R. On n'évolue pas dans un environnement ouvert. La liberté de mouvement, bien qu'existante, est tout de même très réduite. Ce n'est pas une critique, mais si vous n'aimez pas être (un peu) pris par la main dans un FPS, passez votre chemin. Les autres, restez avec moi, parce que de toute évidence, ça devrait vous plaire.

On va tout péter !

Au niveau de la réalisation, la filiation avec la saga de Valve est incontestable : la mise en scène est rythmée, les monstres surgissent aux moments dramatiquement adéquats, vos coéquipiers gueulent quand vous faites le boulet (ou juste pour se la raconter comme dans les films) et ça pétarade de tous les côtés à grands renforts d'effets pyrotechniques. Le coup du monstre d'une dizaine de mètres qu'on découvre après avoir survolé une colline en hélico a provoqué de grands « waouw » dans la salle, amplement justifiés. En outre, pas de temps morts, même pendant les cinématiques, durant lesquelles on est libre de se promener dans le décor et de faire le guignol pendant que votre interlocuteur vous parle. Bref, du côté du spectacle et de l'immersion, a priori pas de craintes à avoir : ça devrait dépoter. Pour le reste, même si le titre ne risque pas de venir piétiner les plates-bandes de GRAW, on pourra tout de même savourer la présence de certains éléments tactiques. Profitant de la technologie développée pour Stanglehold, les développeurs de BlackSite ont intégré un maximum d'environnements destructibles dans le jeu. Du coup, même si vous dénichez une bonne planque pour sniper vos adversaires, il ne vous sera pas forcément possible d'y camper toute la nuit. On pourra également filer des ordres aux autres membres de son équipe, même si ceux-ci resteront plutôt basiques (« ouvre la porte », « tue ce monstre » ou « va chercher la baballe »).

Attention ! Sur ta droite ! Un.. euh... un truc !





Il paraît qu'on pourra aussi piloter des véhicules, mais on n'a pas encore vu la chose en action.

Petit coup de stress

Du côté du multi, Midway annonce un mode Coopératif à deux, pour se faire la campagne solo avec un pote, et une kyrielle d'autres modes plus classiques (deathmatch et autres réjouissances bucoliques). Seul bémol : tout ça ne tourne pour le moment que sur Xbox 360. On n'a rien pu voir de la version PC et il est fort probable qu'on n'en verra rien avant la bêta. C'est bien dommage parce que du coup, mon enthousiasme se paie un petit coup de flip. Parce que bon, soyons lucides : on n'est jamais à l'abri d'un portage foireux. On est un peu coutumier du fait depuis l'arrivée de la 360 sur le marché. Mais franchement, ce serait du gâchis. Tu m'entends, Harvey ? Fais gaffe, hein ! Parce que si tu loupes le coche, je me ferai un plaisir de venir te botter les fesses à la prochaine GDC.





Parfois, la taille, ça le fait grave quand même.

Genre Half-Life 3 **Éditeur** Midway Games **Développeur** Midway Studios/États-Unis **Sortie prévue** Septembre 2007

Joystick : Je sais que vous êtes un grand fan du game design d'Half-Life 2, est-ce qu'on peut considérer que c'est votre version personnelle du FPS de Valve ?
Vous savez, ça fait un bail que j'avais envie de faire un « shooter » pur jus. Je suis un grand fan du genre. Je suis aussi un grand fan de S.T.A.L.K.E.R., quand j'y joue je me dis « wow, c'est vraiment la direction dans laquelle je voulais aller avec Deus Ex ». Et j'y reviendrai sans doute un jour. Mais j'ai été vraiment fasciné par la quantité de tension dramatique offerte par Half-Life 2 : Valve a si bien réussi à nous faire sentir puissant, à nous faire vivre moments forts après moments forts, interrompus par des phases plus calmes et plus flippantes. J'adore ce genre de trucs ! Et si au final, les gens disent de BlackSite que c'est un peu comme une version d'Half-Life 2 dans un bled paumé des États-Unis, avec des trucs en plus comme la gestion du moral et les environnements destructibles à la Stranglehold, j'en serais super fier. Je pense qu'on propose quelque chose d'un peu moins scripté que Call of Duty 2 ou Half-Life 2, et sans doute un peu plus tactique, mais si vous avez aimé ces titres, vous devriez vraiment prendre votre pied.

Vous pensez qu'un jour, dans un avenir proche, on pourrait arriver à des jeux qui combinent l'ouverture et la complexité d'un System Shock ou d'un Deus Ex, avec l'intensité dramatique d'un Half-Life 2 ?
C'est un peu ce vers quoi j'essaie d'aller. Et je pense que ça arrivera un jour. Chaque fois que nous, en tant que game designers, attaquons un nouveau jeu, on choisit généralement un background auquel les gens ne peuvent pas vraiment s'identifier, genre un « jeu victorien avec des vampires sur Mars… » (rires) Les gens ont besoin de choses qui leur parlent, plus concrètes, plus terre à terre. Et c'est en partie ce qu'on a essayé de faire avec Deus Ex. S.T.A.L.K.E.R. en est un bon exemple…

Était, plutôt, non ? Ils ont abandonné plein de choses intéressantes en cours de développement… Ce n'est pas utopique de penser qu'on puisse parvenir à mélanger la profondeur d'un Deus Ex avec la qualité « hollywoodienne » d'HL2 ? Il faut tout de même se reposer sur des choses scriptées à un moment donné, non ?
Je pense qu'à terme, on devrait pouvoir faire apparaître des monstres sans utiliser des scripts. On finira bien par avoir la puissance de calcul nécessaire pour qu'un monstre puisse s'appuyer sur les éléments du décor et se dire : O.K., de manière autonome et en accord avec le « moteur dramatique » du jeu, je vais apparaître devant le joueur, dans la direction vers laquelle il regarde, briser quelque chose au passage et sauter vers lui d'une hauteur. Je suis sûr qu'on arrivera à faire ça très bientôt !

Excellent !
Ouais, je suis très impatient de voir ça aussi ! Je ferai des « wow » comme si j'avais quinze ans ! (rires)

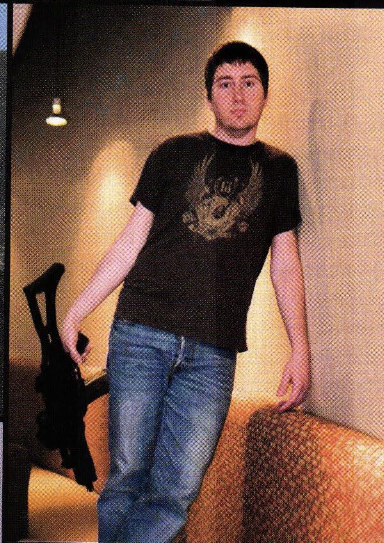
Quelques **questions** à Harvey Smith

Vétéran du jeu vidéo, et figure emblématique des « penseurs » du milieu, Harvey Smith est un personnage intéressant à plus d'un titre. D'une part, parce qu'il a collaboré à certains des jeux les plus excitants de ces quinze dernières années. Ensuite, parce qu'il a une vision très savante du monde du jeu, et pas mercantile. Un vrai gamer, quoi. Et ça, à Joystick, on aime.



« Et alors là, les méchants n'aliens, ils font pirouli pirouli. »





Attention Harvey ! Tu vas te tirer dans le pied !

Quelques questions à Ricardo Bare

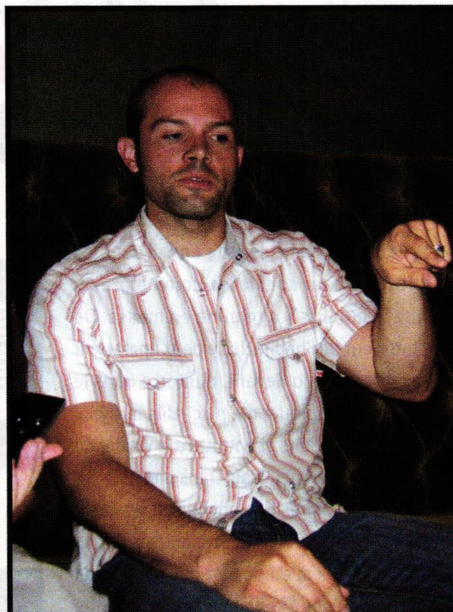
Fidèle binôme d'Harvey Smith depuis une bonne dizaine d'années, Ricardo Bare a dans son C.V. des titres comme Thief : Deadly Shadows et les deux Deus Ex. Aujourd'hui, il joue le rôle de « Lead Campaign Designer » sur Blacksite : Area 51 et on a profité de notre rencontre pour lui poser quelques questions.

Joystick : On a pu voir que le système de contrôle du « squad » est particulièrement simplifié. Quel sera le degré de contrôle qu'exercera le joueur sur ses coéquipiers ?
Ricardo Bare : Notre objectif était de faire un jeu d'action rapide mais avec la présence d'un « squad » pour assister le joueur. Pour conserver un rythme soutenu, il était impossible de faire quelque chose dans la veine de Ghost Recon, avec une flopée de commandes et des menus dans tous les sens. Donc on a opté pour un système avec un seul bouton : peu importe où vous cliquez, le jeu interprète automatiquement ce que vous voulez faire. Les ordres que vous allez utiliser seront le plus souvent du genre « allez là-bas » ou « tuez ce gars », mais de temps en temps, vous pourrez aussi ordonner à vos équipiers de s'installer derrière une tourelle, de prendre le contrôle d'un véhicule ou de remplir des objectifs comme monter dans un hélicoptère pour arroser une cible.

Est-ce qu'ils font aussi preuve d'autonomie et prennent des décisions sans qu'on doive intervenir ?
Oui. D'ailleurs, si vous ne voulez pas exercer votre commandement, vous n'êtes pas obligé : le squad se déplacera et combattra de manière autonome. Vous devrez toujours faire appel à eux pour ouvrir certaines portes, mais c'est tout. Pour le reste, vos coéquipiers vous suivront, attaqueront avec vous, feront gaffe de se couvrir sans que vous ayez à intervenir. Cela dit, pour ceux qui voudront profiter de cette option de contrôle du « squad », il est à noter que celui-ci sera sensiblement plus efficace : ils feront plus de dommage, auront un niveau de moral plus élevé, etc.

Pouvez-vous nous dire un mot sur Susan O'Connor ?
C'est une scénariste de jeu vidéo extraordinaire. Elle a notamment signé les scénarios de Gears of War et Bioshock et on est vraiment ravi de bosser avec elle sur BlackSite. On l'a engagée non seulement parce qu'elle a du talent, mais aussi parce qu'elle habite dans le coin d'Austin. C'est d'ailleurs également la raison pour laquelle on a recruté des acteurs du coin. Comme ça, ils peuvent passer du temps ensemble avec la scénariste, apprendre à se connaître et bosser au mieux sur leurs interprétations. Et puis c'est pratique quand on a une urgence, il suffit de gueuler et ils arrivent.

Si vous deviez décrire BlackSite en un seul point, que diriez-vous ?
La chose dont je suis le plus fier, c'est l'ambiance. On est dans un décor réaliste, pas sur une base lunaire, mais dans un village américain. C'est ce qui le rend effrayant : c'est comme se battre contre des aliens dans son propre jardin.



Comme le montre très bien l'ami Ricardo, le système de squad fonctionnera avec un seul bouton.



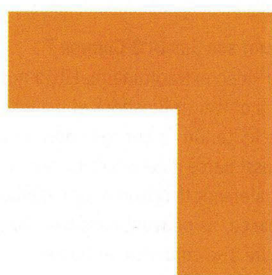


« Je peux aussi jongler avec des balles invisibles. » Enfin, je crois que c'est de ça dont il parlait.

Une bouffée d'R pur

À la casse, les simulateurs de voitures sur PC ? On pouvait le croire, vu la pauvreté actuelle du paddock. Mais c'était sans compter sur le développeur indépendant ISI et son usine à gaz d'échappement...

PAR YAVIN





L'intelligence artificielle peut se montrer très agressive.



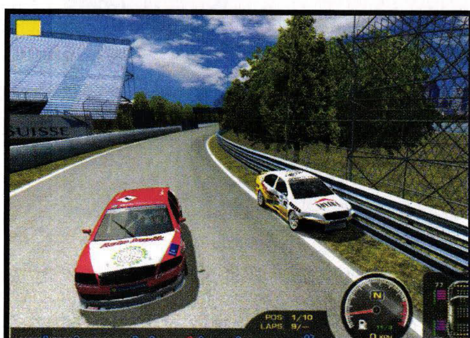
Une Skoda jaune ? Je ne connais pas. La honte.

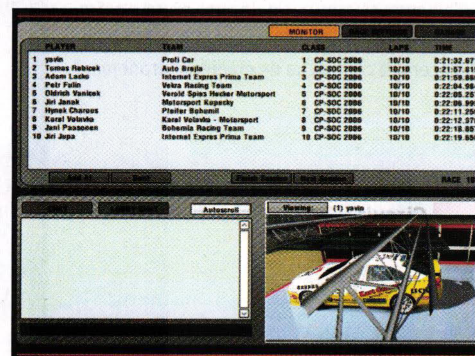
Vendredi 16 juin 2007, circuit de Catalunya près de Barcelone, je jette un œil dans les tribunes pour constater, comme prévu, que le public s'y agglutine en masse. De l'intérieur de l'habitacle, je peux apercevoir mes adversaires directs, cinq devant, quatorze dans le rétro, prêts à tout pour me piquer ma place dès le signal du départ. Je réajuste mes gants et entrouvre la visière du casque pour laisser entrer un peu d'air. Dans une poignée de secondes les commissaires déclencheront les feux, prémices d'une joute sans merci entre nos bolides d'acier. À cette pensée, je ne peux m'empêcher d'esquisser un sourire. Qui aurait cru qu'une Skoda pourrait un jour être qualifiée de bolide ? Inimaginable, il y a seulement une petite quinzaine d'années alors que le constructeur était encore de nationalité tchécoslovaque et déversait la majorité de ses voitures sans âme sur le marché soviétique. Tout cela est bien fini, c'est désormais à une Volkswagen déguisée que nous avons affaire moi et mes concurrents. Car eux aussi disposent d'une Octavia et des mêmes chances de l'emporter. Dans quelques instants... j'hésite, peut-être vaudrait-il mieux activer l'antipatinage ou la direction assistée ? Ce serait tellement plus sûr pour prendre un bon départ...

100 % PUR JUS

À l'instar de Live for Speed ou GTR, rFactor s'affiche comme une pure simulation, de l'ordre de celles qu'on n'ose plus vraiment appeler « jeu » tant leur complexité

Le circuit de Montréal et ses virages particulièrement piégeux.





Minute culture

Les développeurs suédois de Simbin, bien connus des lecteurs de Joystick, ont d'abord créé GTR en tant que mod pour... F1 2002. Un jeu à l'époque réalisé pour Electronic Arts par les développeurs de rFactor. Aujourd'hui, Simbin est passé dans le monde de l'édition (chez Atari puis Eidos) alors que les Américains d'Image Space Incorporated sont devenus indépendants. Deux destins radicalement différents pour deux équipes finalement très liées.

les place à un niveau quasi extra-terrestre. Mais contrairement à ces deux excellents titres, on ne vous a jamais beaucoup parlé de cette simu. Réparons cette erreur et voyons de quel bois se chauffent les développeurs d'Image Space Incorporated. Pas tout jeunes, les lascars, ils ont en effet déjà réalisé quelques gros titres pour Electronic Arts comme Nascar Thunder ou les célèbres simulateurs de F1 de l'éditeur américain. On n'est donc pas vraiment face à des manchots et cela se ressent dès les premières secondes de jeu alors que l'on regarde le décor tourner autour de soi à une vitesse folle. Tout ça parce qu'on a poussé un peu trop fort sur le champignon. Débuté en 2005, le développement de rFactor s'étale sur la durée et c'est en janvier qu'est apparue la dernière grosse mise à jour, la v1250 et ses nombreuses nouveautés. La plus visible ? Rien de moins que l'ajout d'une véritable Formule 1, à savoir la BMW Sauber. Première occasion depuis 2002 d'en revoir une officielle sur nos écrans. Oui, une seule. Mais il est heureusement possible d'en trouver d'autres.

THE FELLOWSHIP OF THE (NURBURG)RING

Car la grande force de la production d'ISI, c'est son ouverture à la communauté. Tout est modifiable, il est possible de créer des voitures, des circuits, d'intégrer des vidéos ou de changer tous les sons afin de produire des mods tous plus fantastiques les uns que les autres. Dans l'intro de cet article, je parle de l'Octavia Cup, n'allez pas croire que ce soit d'origine dans le jeu, ce n'est rien d'autre qu'une création de passionnés qu'on active très simplement en ajoutant quelques fichiers dans le répertoire de rFactor. Du coup, on peut même choper des modules permettant de jouer avec toutes les caisses du championnat de F1, du moins celles de 2005. Les versions 2006 et 2007 sont encore en développement et ne devraient pas tarder à être diffusées sur le site communautaire dédié www.rfactorcentral.com. Il m'est donc évidemment impossible de vous décrire de manière exhaustive le contenu d'un jeu en perpétuelle évolution. Je peux quand même vous dire que vous pourrez piloter des vieux tacots de courses ancestrales (années 60 ou 70) sur des tracés d'époque, que les amateurs de compétitions sur terre ne sont pas déçus et que nos amis fans de duels



Les voitures du championnat de F1 2005, tout simplement splendides.

de camions trouveront aussi leur bonheur dans rFactor. Mais si la diversité est probablement l'atout majeur du jeu, un paramètre reste encore et toujours d'actualité : le réalisme extrême.

MENTION SUPER BIEN

Sensations de vitesse exceptionnelle, modèles physiques hyper soignés ou I.A. très cohérente, on peut dire que rFactor accumule les bons points façon beau gosse premier de la classe. Évidemment, toutes les créations disponibles ne se valent pas en qualité et quelques déceptions sont au rendez-vous. Mais dans l'ensemble, les amateurs se démènent pour sortir d'excellents produits souvent basés sur des données réelles. Ainsi le mod 2CV a-t-il été réalisé en partenariat avec de vrais pilotes de ce championnat un peu particulier. De nombreuses ligues existent également sur le Net et vous accueilleront à bras ouverts à partir du moment où votre seul désir est de les affronter sur la piste. Munissez-vous tout de même d'un bon volant ou, à défaut, d'un pad de qualité (type Xbox 360) doté de gâchettes analogiques. Néanmoins, je ne peux que vous conseiller de vous familiariser avec le jeu de base avant de vous attaquer à la suite. Vous y trouverez déjà quelques véhicules (F1, GT, NASCAR) et circuits pour voir à quoi vous avez affaire. Rien que la démo devrait suffire à vous donner une excellente idée du potentiel de cette simulation d'un niveau tout simplement jamais



Comme dans le Race de Simbin, on peut piloter des Caterham.

OÙ LE TROUVER ?

Sur le site des développeurs www.rfactor.net mais aussi bientôt dans les boutiques grâce à l'éditeur français Sniper qui devrait sortir une version boite vers le mois de septembre.

Quand les feus verts s'éteignent... ça décoiffe, littéralement.





Interview Laurent Evenisse (Image Space Incorporated)

Les petits gars d'Image Space Incorporated ont beau être basés dans le Michigan, de petites mains bien françaises s'agitent également sur cette production de haute volée. Laurent Evenisse, remarqué puis recruté à la suite de son excellent travail sur un mod, a donc levé le doigt et s'est gentiment proposé afin de répondre à quelques-unes de nos questions.

JOYSTICK : Bonjour, pouvez-vous présenter rFactor à nos lecteurs ?
rFactor est une simulation automobile basée sur des technologies très performantes, un moteur physique et graphique (GMotor2) de dernière génération. C'est une plate-forme versatile capable de simuler des séries très différentes et tous types de véhicules. Le contenu est extrêmement varié, de la Formule 1 avec la BMW Sauber à l'endurance avec les Panoz, en passant par d'autres berlines et monoplaces. Le code réseau très fiable et optimisé a permis l'explosion d'une communauté très importante autour des courses online et des ligues les organisant. La plate-forme rFactor est aussi une architecture ouverte, les mods (véhicules et circuits) sont très nombreux et appréciés des utilisateurs.

rFactor est une simulation pointue, y a-t-il encore un public pour ce genre ?
Oui, et ce public est de plus en plus grand.

Qu'est-ce qui rend rFactor supérieur aux autres simus telles que GTR ou Live for Speed mais aussi Gran Turismo ou Forza Motorsport 2 sur consoles ?
D'un point de vue technique, c'est le jeu sur Internet sur une grande variété de machines dissemblables sans l'utilisation de serveurs dédiés et du point de vue de l'expérience, c'est la relation entre la communauté et les développeurs. Quant aux jeux sur console, on ne peut pas vraiment parler de simulation.

rFactor serait bien moins célèbre sans le travail de fou accompli par la communauté, qu'en pensez-vous ?
C'est super ! La communauté rFactor est très active, très vivante, et il y a beaucoup de choses de qualité créées par les fans.

On m'a dit que de véritables écuries utilisaient rFactor, est-ce vrai ?
Oui, et dans pratiquement tous les styles de course auto.

Des pilotes aussi ?
Chaque production de MagicLab a son histoire. Je m'attache à chaque projet avec le même enthousiasme.

Vos projets ?
Oui. Il y a même des pilotes professionnels qui sont des amateurs assidus des courses online. D'autres qui participent activement à la création du contenu.

Si on excelle dans une simu, on peut espérer devenir pilote ?
L'entraînement par simulation n'est pas destiné à remplacer l'entraînement sur de vrais circuits, mais c'est un excellent moyen d'améliorer le processus. Apprendre un circuit coûte bien moins cher sur un simulateur que d'organiser une séance d'essai réelle, c'est aussi beaucoup plus rapide et il y a moins de risques en dépassant la limite virtuelle.

Allez-vous continuer à faire évoluer rFactor ou travaillez-vous déjà sur une suite avec une refonte complète du moteur 3D et ce genre de choses ?
Nous travaillons sur le successeur de rFactor, et c'est à la fois une évolution et une nouvelle simulation grâce aux améliorations et nouveautés implantées.

Merci beaucoup et bon courage pour la suite !



La Minardi 2005 roule toujours mais sous les couleurs de STR.





Laurent Mekies (Scuderia Toro Rosso)

Interview

Réaliste, réaliste... c'est vite dit. Voyons ce qu'en pense un expert du milieu en la personne de Laurent Mekies, ingénieur en chef à la Scuderia Toro Rosso, une petite écurie qui monte qui monte et qui devrait continuer à grimper dans les années à venir.



Je veux la même.

JOYSTICK: Bonjour Laurent, peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

Bonjour, je suis ingénieur en chef de l'équipe Toro Rosso, ce qui revient à m'occuper de l'exploitation en courses et en essais de nos monoplaces.

Comment devient-on ingénieur en chef dans une écurie de F1 ?

On commence par les formules de promotion et on gravit les étapes. Plus sérieusement, je suis ingénieur ESTACA de formation et j'ai eu la chance de commencer mon parcours dans l'excellente équipe Signature F3 de Philippe Sinault. J'ai ensuite pu intégrer la F1 et y faire différents métiers, d'ingénieur moteurs à ingénieur de pistes avant d'être promu ingénieur en chef.

On m'a dit que vous (STR) utilisez rFactor au sein de l'écurie, est-ce exact ?

Non, beaucoup de nos ingénieurs utilisent rFactor à titre privé. Le bouche à oreille fonctionnant aussi en Italie, le phénomène a pris un peu d'ampleur chez nous.

Pour quelles raisons l'utilisez-vous ?

Parce que c'est la meilleure simulation de F1 disponible. Quand certains pilotes ont commencé à nous dire que pour eux le jeu était le plus réaliste à ce jour, je dois avouer que nous nous y sommes intéressés.

Est-ce une version totalement modifiée à votre sauce ?

Nous utilisons la version standard. Par contre, comme vous savez, on peut exporter les fichiers d'acquisitions de données et les lire avec n'importe quel logiciel d'acquisitions de données.

Utiliser des logiciels de simulation, c'est devenu plus courant avec la restriction des heures d'essais ou c'est juste pour des raisons pratiques (voire financières) ?

Si vous testez moins, vous connaissez moins bien les circuits et avez plus de travail de préparation. Le changement de réglementation n'a rien révolutionné, il s'agit avant tout de passionnés utilisant un jeu à titre privé et y trouvant – en plus du plaisir qu'il procure – un intérêt pour leur travail.

Si l'on excepte les sensations physiques (fatigue, chaleur...) et vu la complexité de l'ensemble, c'est possible de créer une simulation de Formule 1 parfaite ?

Il faut demander à un pilote. Mais une simulation de F1 n'est jamais parfaite. Cependant certains top-teams ont développé des simulateurs très sophistiqués. Très.

Es-tu toi-même joueur de jeux vidéo ?

Oui, même si je n'ai pas assez de temps comme tout un chacun.

L'année prochaine, la FIA lance des mesures visant à rendre la F1 plus spectaculaire. Suppression de l'antipatinage, course de nuit (Singapour), ça va changer quelque chose ?

Oui, supprimer le traction-control, cela veut dire plus d'erreurs de pilotages donc plus de dépassements, plus de sorties de piste. Pour les courses de nuit, j'imagine que le principal intérêt est d'avoir la course en prime time au lieu du dimanche après-midi...

Je suis bien obligé de finir là-dessus... Sébastien Bourdais, chez STR en 2008 ?

Nous lui avons fait passer des tests, et nous continuerons à le faire. La décision finale appartiendra à mes patrons.

Merci beaucoup !


En discussion avec le bien-nommé Scott Speed.

O.K., ON LE SAVAIT QUE LA PÉRIODE « VACHE MAIGRE » ARRIVAIT. MAIS DE LÀ À TRANSFORMER ÇA EN TRAVERSÉE DU DÉSERT ! ENTRE UN CATERHAM DONT ON AURAIT À PEINE VOULU EN FREEWARE, UN CLÉOPÂTRE QUI CONFIRME LA TENDANCE DU POINT'N CLIC À SE REPOSER SUR SES ACQUIS ET UN GRAW 2 BIEN FADASSE, ON DÉSESPÉRAIT PRESQUE DE TOMBER SUR UNE OASIS UN POIL RAFRAÎCHISSANTE. LE GOSIER SEC, LES MEMBRES FLAGEOLANTS, QUELQUES JOURS DE MARCHE SUPPLÉMENTAIRES ET ON ÉTAIT BON POUR Y LAISSER LES OS. HEUREUSEMENT, ON EST TOMBÉ IN EXTREMIS SUR UNE SPLENDIDE PALMERAIE, AVEC DEUX FRUITS BIEN JUTEUX : OVERLORD ET LOST PLANET. ET ÇA, ÇA VOUS REQUINQUE COMME C'EST PAS PERMIS.

Styx





JEU DU MOIS

LOST PLANET

ÉDITEUR CAPCOM/NOBILIS
DÉVELOPPEUR CAPCOM

CE MOIS-CI, LE SAUVEUR S'APPELLE LOST PLANET. ALORS O.K., ÇA NOUS VIENT DE LA 360, MAIS LE PORTAGE A ÉTÉ SI MÉTICULEUX QU'ON LUI ATTRIBUE LA PREMIÈRE PLACE DU PODIUM SANS SOURCILLER. EH NON, CE N'EST PAS UN COMPLOT ORCHESTRÉ PAR NOTRE XBOX-FANBOY NATIONAL, QUE NOUS NE NOMMERONS PAS.

Liberté d'expression



ÇA A COMMENCÉ AVEC MA PS3 QUI CRAME, ÇA CONTINUE AVEC UN STUDIO DE DÉVELOPPEMENT QUI, AU DERNIER MOMENT, NE NOUS A PAS OUVERT SES PORTES, ET C'EST L'EXPLOSION AVEC UN TUTTLE QUI LAISSE ENFIN TRANSPARAÎTRE SA VRAIE NATURE, SOIT UN PERFECTIONNISTE HARGNEUX QUI CHERCHE LES PETITES BÊTES DANS LES VERSIONS TEST, QUEL QUE SOIT LE JEU... TANT MIEUX, C'EST POUR ÇA QU'IL A RÉUSSI AU CASTING ! PAR CONTRE, SI VOUS SAVEZ TOILETTER LES BRIARDS, VOUS POUVEZ PASSER À LA RÉDAC' NOUS FILER UN COUP DE MAIN.

Le jeu du moment
WoW + BURNING CRUSADE
Le jeu attendu
STRANGLEHOLD



Y A PAS À DIRE, JE SUIS TROP FORT. LÀ PAR EXEMPLE, JE SUIS EN TRAIN D'ÉCRIRE DANS LE TOP RÉDAC SANS MÊME LE SAVOIR. ET Y A FORT À PARIER QU'EN REVENANT D'AUSTIN, JE SERAI MÊME LE PREMIER ÉTONNÉ DE L'APPRENDRE. VOUS N'AVEZ RIEN COMPRIS ET VOUS SOUHAITEZ LA VERSION DÉCODÉE ? ENVOYEZ-MOI DIX CAISSES DE SAINT-SIXTE DE WESTVLETEREN ET JE VOUS EXPLIQUE TOUT ÇA. PEUT-ÊTRE.

Le jeu du moment
RODÉO À AUSTIN
Le jeu attendu
LE PROCHAIN SAM & MAX



TIENS C'EST BIEN CETTE CASE, JE PEUX MÊME Y PASSER UNE PETITE ANNONCE PERSONNELLE ! ALORS MOI ET MA FIANCÉE CHERCHONS UN JOLI PETIT T2 SITUÉ À PROXIMITÉ DIRECTE DU CENTRE DE BORDEAUX, EN BON ÉTAT ET PAS BRUYANT. PAS TROP CHER CE SERAIT BIEN AUSSI ET ON SERA VACHEMENT CONTENT SI, EN PLUS, IL EST INOCCUPÉ. MERCI D'AVANCE !

Le jeu du moment
RFACTOR
Le jeu attendu
RACE 07

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





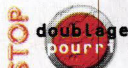
Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



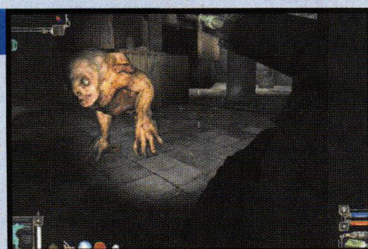
Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) S.T.A.L.K.E.R.
GSC Gameworld/THQ
2) Lost Planet
Capcom /Nobilis
3) Tomb Raider Anniversary
Bohemia Interactive/505 Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Warcraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard
2) Command & Conquer 3
EA/EA
3) Warhammer 40 000 Dawn of War
Relic/THQ

SPORT/SIMULATION



1) Colin McRae DIRT
Codemasters/Codemasters
2) Pro Evolution Soccer 6
KCEJ/Konami
3) Virtua Tennis 3
Sega/Sega

JEUX ONLINE



1) World of Warcraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) La Saga Guild Wars
Arena Net/NCsoft
3) EVE Online
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

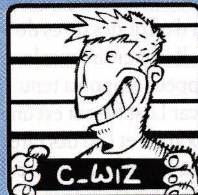


1) Oblivion
2k Games/Bethesda
2) Two Worlds
Zuxxez/Nobilis
3) Neverwinter Nights 2
Obsidian Entertainment/Atari



Voilà, c'est fait ! Tuttle a officiellement intégré la rédaction. C'est cool, même s'il a des habitudes alimentaires pour le moins étranges : des légumes à tous les repas et une pomme en guise de dessert. Du coup, j'ai l'impression d'avoir la publicité mangerbouger.com qui défile sous mes yeux en permanence. Reste plus qu'à essayer de le convertir au fameux combo lasagnes/frites. C'est pas gagné !

Le jeu du moment
Lost Planet
Le jeu attendu
Hellgate London



Je ne suis pas là pour le moment, laissez un message après le bip. Bah oui quoi, l'été est là et comme nos amis constructeurs d'écrans n'ont toujours pas inventé l'option « U.V. », je suis obligé d'aller bronzer dehors. En cas d'urgence, vous me trouverez sur la plage de galets du Havre avec mon collier de Core 2 Duo autour du cou. Les coquillages, ce n'est... Biiiiiiiiiip !

Le jeu du moment
Colin McRae : DIRT
Le jeu attendu
StarCraft 2



Changer de tee-shirt tous les jours ? Se laver plus d'une fois par semaine, avec du savon en plus ? Non mais Styx, tu n'y penses pas ! Manquerait plus que je doive me couper les ongles ! Alors pour compenser, demain, je m'achète des moufles. Avec un peu de chance, la chaleur fera le reste et d'ici deux semaines, la laine se sera greffée à la peau. Miam !

Le jeu du moment
Quake Wars
Le jeu attendu
Faire une partie de Dune avec Cyd et Sundin

SYMPA LE PLAN VACANCES D'ÉTÉ : ME VOILÀ PARTI POUR UN MONDE GLACIAL ET HOSTILE OÙ LA FAUNE EST COMPOSÉE D'INSECTES GÉANTS. LE SEUL MOYEN DE S'EN DÉBARRASSER EST UN BON GROS COUP DE FUSIL À POMPE. BON, IL NE RESTE QU'À FAIRE DE LA PLACE DANS LA VALISE POUR UNE POIGNÉE DE GRENADES SUPPLÉMENTAIRES ET C'EST PARTI.



Même en trimbalant une arme de plusieurs kilos, il y a des moments où rien ne peut nous empêcher de détaler.



Lost Planet



ACTION OLD SCHOOL

Lorsqu'un titre venant de l'univers console débarque sur PC quelques mois plus tard, l'accueil qui lui est réservé n'est jamais très chaleureux. Il faut avouer que les conversions sont souvent à la ramasse puisque le gameplay n'est souvent pas adapté d'un support à l'autre.

Il y a quelques mois, Capcom avait confié son envie de changer cette image négative (et justifiée) qu'ont les adaptations des hits console sur PC afin d'offrir des titres de qualité. Il faut croire que le développeur nippon a tenu parole car Lost Planet est une véritable petite bombe et l'un des rares jeux de shoot sur lequel je me suis éclaté depuis très longtemps.



Voilà sur quoi on tombe quand on avance sans regarder le contenu de la prochaine salle.

Ingrédients du terroir

Vous voilà dans la peau de Wayne, un jeune soldat dont le père a été tué par un Akrid, race d'insectes gigantesques vivant sur une planète glaciale nommé EDN III. Comme vous le découvrirez, ce n'est pas franchement le lieu touristique idéal pour améliorer son planter de bâton. Arme au poing, Wayne se transformera en véritable insecticide vivant durant onze missions liées par une trame de fond pas franchement passionnante. À vrai dire, le scénario n'est pas le point principal qui marquera nos mémoires au fer rouge. Le vrai talent de Lost Planet est de retourner les tripes du joueur avec des phases d'action à couper le souffle, le tout dirigé par un gameplay intuitif. Dès les premières foulées dans la neige, tout s'avère instinctif : déplacement du perso au clavier, visée et tir à la souris. Classique pour les joueurs PC, mais être aussi à l'aise sur un titre venant de la Xbox 360 est particulièrement jouissif.

À aucun moment, l'envie de prendre un paddle pour faciliter la prise en main ne traverse l'esprit. Comme dans tout bon jeu d'action







CONFIG MINIMUM CPU 2,6 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR CAPCOM/NOBILIS
DÉVELOPPEUR CAPCOM/JAPON
TEXTE EN FRANÇAIS
VOIX EN ANGLAIS

qui se respecte, Wayne peut exécuter tout un panel de mouvements plus dense qu'à l'accoutumée : sauter, utiliser un grappin pour atteindre des points habituellement inaccessibles, etc. À vrai dire, vous n'aurez pas trop le temps de vous poser de questions sur la manière d'avancer durant un stage. Ici, c'est l'instinct de survie qui guide vos pas. Les ennemis arrivent de partout : ça tire, ça explose, ça bombarde... Bref, ça n'arrête quasiment jamais.À la fin d'une mission, c'est un peu comme si vous ressortiez des fonds marins après y être resté pendant plusieurs dizaines de minutes. C'est la bouffée d'oxygène avec l'envie d'y retourner au plus vite.



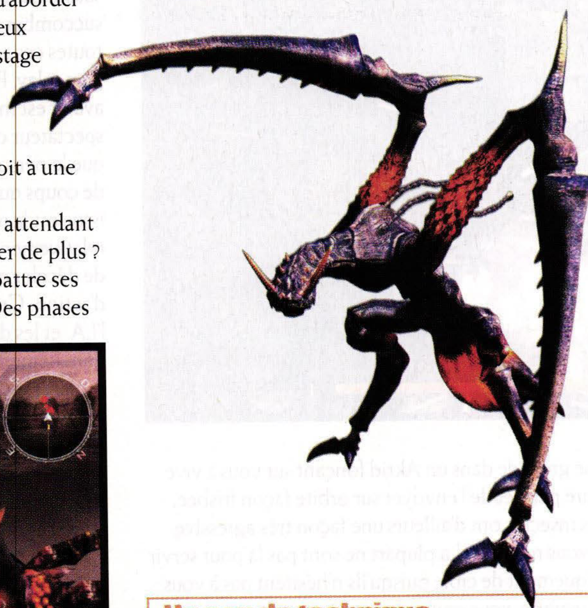
Ici, c'est l'instinct de survie qui guide vos pas.

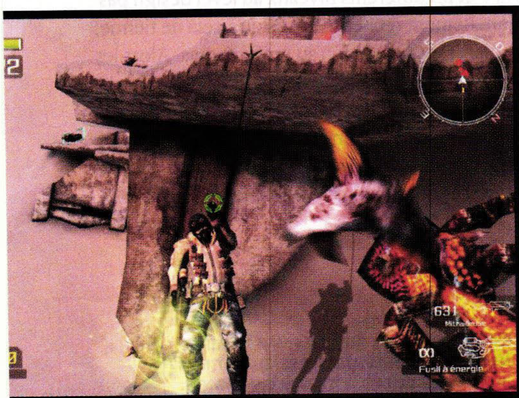
Quel bel engin !

Wayne est très bien équipé, peut-être pas assez pour quelques « gaymers » en mal de héros au corps huilé. Mais concernant les aliens, l'ami Wayne décharge sévère. Et pas que des chargeurs de mitrailleuses à deux balles : fusil à pompe, fusil laser, lance-grenades, sniper, lance-roquettes et j'en passe. Vous aurez même le loisir d'installer des armes sur des VS (Vital Suit) ou d'en récupérer sur certaines carcasses hors d'usage. À vrai dire, au fil des niveaux, vous n'aurez que l'embarras du choix concernant l'arsenal qui vous convient le mieux. La seule chose à garder en tête est la limitation d'arme que peut porter Wayne. Un seul type de grenades et deux armes, une en main et l'autre placée dans le dos. Par contre, si vous ramassez une arme lourde (gatling ou un lance-grenades), celle-ci devient l'arme principale par défaut. Utiliser l'arme secondaire obligera Wayne à déposer l'arme lourde au sol. Avec tous ces choix, ça laisse le loisir de savoir comment vos adversaires mourront.

Recette à l'ancienne

Notez que le déroulement d'une partie de Lost Planet est très old school. Entendez par là une manière d'aborder les niveaux comme c'était le cas dans les jeux d'action sortis dans les années 80/90 : un stage linéaire, un boss sur lequel il faut passer un peu de temps afin de trouver ses points faibles et ainsi de suite jusqu'à l'affrontement final. Et encore, on a le droit à une sauvegarde après chaque mission. Pour résumer, on vide des chargeurs en attendant de cliquer sur Next Stage, que demander de plus ? Un arsenal d'armes conséquent pour abattre ses ennemis ? C'est le cas (voir encadré). Des phases





Le grappin est aussi un bon moyen de se tirer de situations délicates.



Les zones en orange montrent les points faibles des Akrid. Coupez-le en morceaux !

d'action autres que celles prévues à pied ? C'est également inclus avec la possibilité de piloter des exosquelettes mécaniques nommés Vital Suit. Il en existe différents types offrant un maniement et une artillerie différente selon les modèles. Et pour le même prix, on vous rajoute un mode multijoueur. Alors, heureux ?

Un peu de technique

Lost Planet est beau, ça explose dans tous les sens. Mais tout ça a un prix car mettre toutes les options graphiques à fond met à genoux un Core 2 Duo 6600, équipé de 3 Go de RAM et d'une ATI X1950 XTX. Oui, ça calme ! Cela dit, le titre de Capcom reste beau même sans les détails au max, si ça peut en rassurer certains..

Cuisson au feu de bois

Malgré cette surenchère d'armements plus puissants les uns que les autres, Lost Planet reste un minimum fin dans la manière d'appréhender certaines phases d'action. Si vous ne pensez qu'à passer en force, vous risquez d'y laisser des plumes. Il faut donc analyser un minimum la situation et découvrir, par exemple, la manière dont les boss, vraiment impressionnants, doivent être abattus. Évidemment, on n'est pas dans Myst, vos cellules grises ne vont pas travailler outre mesure. Mais c'est toujours fun de découvrir l'effet de certains types d'explosifs ou d'armes sur des ennemis afin de les neutraliser aisément.

Visite groupée d'EDN III

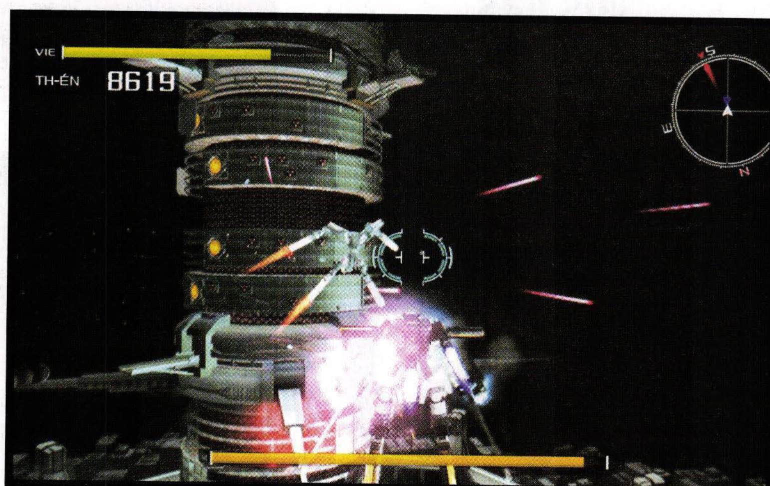
Outre la campagne solo, un poil trop courte, Lost Planet propose une série de modes multijoueurs allant du deathmatch à la capture de points de contrôle. Évidemment, le titre n'étant pas en rayon à l'heure où ces lignes sont écrites, les serveurs sont vides. En attendant de voir ce qu'il a dans le ventre en réseau, gardez en tête que les joueurs Xbox360 ont l'air de bien s'éclater sur le Live. Pour nous, pauvres joueurs PC à la traîne, nous reviendrons sur le sujet très prochainement.

Wayne, le héros local. Son père est mort, il a des pertes de mémoire, tout va bien.



Durée de vie supplémentaire

Sachez qu'une fois chaque mission remplie, il est possible de les refaire afin de trouver des médaillons cachés. Ces derniers représentent des lettres qui forment au final un mot. Cela permet de grappiller un peu de temps de jeu en plus si l'envie vous prend de jouer les explorateur.

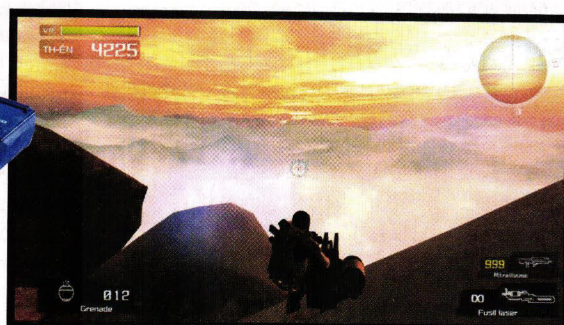


L'affrontement contre le dernier... (NDLR : interdiction de spoiler).



Une grenade dans un Akrid fonçant sur vous à vive allure permet de l'envoyer sur orbite façon frisbee. Ces insectes ont d'ailleurs une façon très agressive de vous recevoir. La plupart ne sont pas là pour servir uniquement de cible puisqu'ils n'hésitent pas à vous poursuivre, vous sauter dessus et provoquer des éboulements ou des tremblements de terre. Les différentes animations du héros rendent les attaques des Akrid encore plus crédibles : le héros trébuche, tombe, met du temps à récupérer et se relever après un choc.





Tout ça le rend très humain car malgré ses armes surpuissantes, on le sent fragile et capable de succomber aux coups ennemis. Malheureusement, toutes ces actions ont aussi un effet néfaste sur le gameplay. Par moments, la perte de contrôle de son avatar est inévitable. On a le sentiment de devenir spectateur d'une scène de boucherie en attendant que le personnage retrouve ses esprits après la série de coups qu'un ennemi lui a infligé. Parfois, la seule issue est la mort. C'est assez frustrant mais au final relativement anecdotique. Il faut bien tenter de déceler quelques points noirs à ce petit bijou d'action. Certains trouveront également à redire sur l'I.A. et les différents niveaux au level design pas franchement recherché mais qu'à cela ne tienne, le plaisir est bel et bien au rendez-vous. Alors les chipoteurs n'ont qu'à passer leur chemin. Si vous cherchez un jeu d'action pur sans autre prétention que celle de vous transporter dans des phases de combats immersives et époustouflantes, vous ne serez pas déçu par Lost Planet.

Cyd

En Deux Mots

Capcom signe un titre bluffant en reprenant les ingrédients qui rendaient nos bons vieux jeux d'action si captivants. Malgré sa courte durée de vie, il faut voir Lost Planet comme un sprint et non une course d'endurance. On donne tout ce qu'on a pendant une huitaine d'heures de jeu passionnant, en ne gardant que le positif après la dernière mission bouclée. Pour le coup, l'expression « c'était mieux avant » n'a carrément pas sa place ici.

- \+ Action époustouflante
- \+ Boss impressionnants
- \+ Quel pied !
- \+ Prise en main géniale
- − Campagne solo courte
- − Gros PC nécessaire

8 Technique
8 Artistique
8 Intérêt



TOUT PUBLIC — INTERNET 26 — LOCAL IP/IPX 26

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Simbin/Suède
TEXTE en anglais **ET VOIX** -

CHEZ LES GENS NORMAUX, QUAND ON PARLE DE LOTUS, ÇA LEUR ÉVOQUE PLUTÔT DU PAP… ENFIN DES ROULEAUX DE… BREF, PAS BESOIN DE VOUS FAIRE UN DESSIN. MAIS QUAND ON AIME LES BAGNOLES, C'EST (HEUREUSEMENT) UN PEU PLUS QUE ÇA.

Race: Caterham

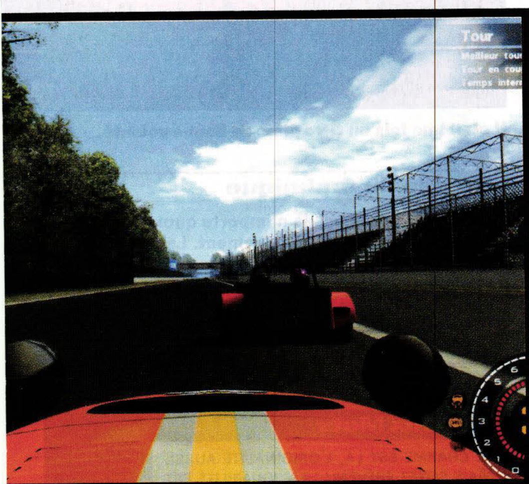
AVARICE

C'est connu, le facteur sonne toujours deux fois. La première, je m'en souviens très bien, c'était en septembre. Il a sonné, j'ai ouvert la porte et il m'a dit « Salut Yavin, je t'ai apporté Race : the WTCC Game », je lui ai donné une grande claque dans le dos et il s'en est retourné à ses activités. La deuxième, c'était il y a quelques jours, il est revenu et m'a encore apporté Race : the WTCC Game. Lorsque j'ai vaguement tenté de protester, il m'a assuré que cette version était truffée de chouettes nouveautés avec l'ajout de bagnoles et quelques circuits inédits. Alors j'ai déchiré l'enveloppe avec fébrilité, glissé la galette dans le lecteur et, hop, en avant pour de trépidants tours de piste. Voyons voir ça, un nouveau choix apparaît maintenant à l'écran de sélection des épreuves et me propose de participer à des joutes de « Caterham », des Lotus S7 modifiées sauce compèt'. Première déception : on ne peut pas jouer un vrai championnat mais juste prendre part à des weeks-end de course au coup par coup. Manque de pot, ce n'est pas le seul souci.

Écart de conduite

Sautons dans la machine à remonter le temps et revenons en septembre après le passage de mon ami facteur. Un peu déçu par l'orientation arcade prise par les gars de Simbin, j'avais attribué un 6/10 franchement mérité à un Race trop bancal pour recevoir plus. Fini le côté simu, les développeurs suédois nous mettaient face à un compromis étrange et vraiment trop facile pour contenter les apprentis pilotes. Cette version mise à jour ne propose finalement rien de plus en dehors d'une classe de bagnoles certes amusantes à conduire mais tout de même bien moins sexy que les grosses voitures de tourisme déjà présentes dans le jeu. Et quand je dis mise à jour, il s'agit bien de cela. Quelques caisses (toutes les mêmes), deux circuits (Estoril et Imola) et… voilà. Rien de très excitant, surtout à 30 euros (version originale + extension) alors que le contenu supplémentaire s'avère tellement anecdotique qu'il aurait pu être gentiment offert. Heureusement, l'offre reste intéressante pour ceux qui auraient envie de découvrir le jeu et qui ne veulent pas attendre que leur copain le facteur leur amène le futur Race 07.

Yavin



Attends, laisse-moi passer, je connais le chemin !

Drapeau noir

Dans la version de test, le championnat WTCC original faisait immanquablement planter le jeu. Cela devrait être corrigé d'ici la sortie.

Un peu de technique

Les énervantes saccades du jeu d'origine sont toujours bien présentes avec un PC haut de gamme. Petite astuce : faites une croix sur un niveau d'anti-aliasing trop élevé. Enfin quand je dis faites une croix, vous n'êtes pas obligé de me prendre au mot.

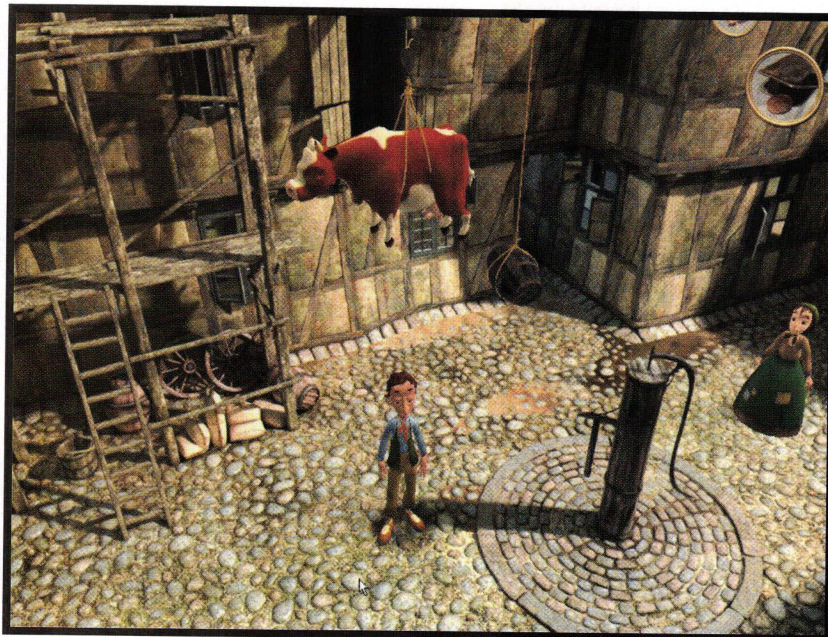
Les qualifs ou la meilleure manière de bien commencer une course.

En Deux Mots

COMMENT FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX ? AJOUTEZ QUELQUES BAGNOLES ET DEUX CIRCUITS À UN JEU DATANT DE HUIT MOIS, REMETTEZ-LE EN VENTE UN PEU MOINS CHER ET VOILÀ ! VOUS VOULEZ QUE JE VOUS DISE ? C'EST UN PEU FAIBLE.

- \+ Pilotage fun
- − Des ajouts minimes
- − Pas de véritable championnat Caterham.
- − Obligation d'être connecté à Internet (Steam) pour jouer

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Avec une jouabilité pareille, on peut avoir envie de se pendre. Ou de se faire écraser sous une vache.

LE JEU D'AVENTURE POINT'N'CLIC, C'EST PAS FORCÉMENT QUE DES BLAGUES À DEUX BALLES ET DES HISTOIRES DE TEMPLIER. LA PREUVE AVEC CE TITRE MIGNON TOUT PLEIN, MALHEUREUSEMENT TERNI PAR UNE PRISE EN MAIN EXÉCRABLE.

Les Aventures Extraordinaires d'Andersen

JEU D'AVENTURE SAUCE RASTIGNAC

Il était une fois un pauvre petit jeu qui n'avait pas le moindre sou vaillant. Comme beaucoup de ses comparses, il rêvait de passer sous les feux de la rampe et devenir célèbre. Malheureusement, le pauvre petit jeu (de son vrai nom Les Aventures Extraordinaires d'Andersen – hum) n'avait pas grand-chose pour lui : des temps de chargement interminables, un scénario décousu et surtout, oui surtout, un pathfinding déplorable.

Interlude

PAUSE ! Ouais, là je crois que ça mérite un petit développement. Je ne sais pas quelle est votre définition du point'n'clic, mais selon moi, le moindre des pré-requis pour un jeu de cette catégorie, c'est d'avoir une prise en main immédiate. Pas besoin de manuel. Ni de didacticiel. Et jamais, au grand jamais, on ne doit avoir l'impression de diriger un aveugle à la souris, en le guidant pixel après pixel pour qu'il parvienne à faire le tour d'un arbre. Cela précisé, reprenons la suite de cette passionnante histoire.

L'art de sauver les meubles avec trois francs six sous

Poussé aux dernières extrémités, le pauvre petit jeu eut soudain une idée. Pour sortir du caniveau, quelle meilleure solution que de narrer ses propres déboires et mettre en scène son projet d'ascension sociale ? Armé de cette résolution, Andersen arrive ainsi à accomplir l'improbable : transformer l'histoire d'un échec annoncé en réflexion implicite sur le principe de la montée en puissance. Jouer à Andersen, c'est se demander comment arriver à dormir dans des draps de flanelle au bout de dix heures de jeu. On ne résout plus les énigmes pour faire avancer le scénario, mais pour gagner en considération auprès des puissants, obtenir un costume présentable ou avoir accès aux quartiers huppés.
Alors après, il y a cet autre atout de taille : Andersen est un jeu qui a du charme. Beaucoup de charme. Pas de pixel shader, pas de scènes cinématiques, mais un côté patchwork très séduisant. Le Vilain Petit Canard, La Petite Sirène, La petite fille aux allumettes, La Bergère et le Ramoneur : on revisite à la vitesse de l'éclair la bibliographie du célèbre mangeur de gouda et l'air de rien, ça le sauve in extremis des feux du bûcher.

Tuttle

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1,6 GHZ GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR GUPPYWORKS/DANEMARK
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS



« En cas de venue des trolls et de l'obscurité » : hum, je me demande de quels trolls il parle...



Il était une fois un titre plein de bonne volonté.

Un peu de technique

Alors là, on est dans le n'importe quoi, surtout au niveau des temps de chargement. Le jeu pourrait presque tourner sur un 486, et pourtant, il faut bien attendre une vingtaine de secondes sur un Dual Core armé d'une Geforce 7400 et 1 giga de Ram.

En Deux Mots

LE CHARME EST LÀ, L'ORIGINALITÉ AUSSI. MAIS SOYEZ PRÉVENU : LA JOUABILITÉ EST À REVOIR COMPLÈTEMENT ET LES TEMPS DE CHARGEMENT BIEN TROP LONGS.

- + Un côté patchwork surprenant
- + Le spectacle de marionnettes en guise de cinématiques
- + S'étoffe sur la durée
- − Pathfinding déplorable
- − Scénario bancal
- − Les temps de chargement

2	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	ENFANTS
4	ADULTES



D'après la boîte de jeu, la pétanque est née en 1907, à La Ciotat, ceci explique le sous-titre « jeu du centenaire ». Je n'ai pas été vérifier, mais je les crois sur parole peuchère ! Il est donc possible de pratiquer désormais ce sport populaire sur son PC, car c'est un vrai sport, il existe même des championnats du monde ! Basé sur les règles officielles de la Fédération française de pétanque et de jeu provençal, le jeu permet à deux équipes de s'affronter (il est possible de jouer sur Internet) en duel, doublette ou triplette. Le terrain est scrupuleusement délimité, les joueurs ont de beaux tee-shirts, le public est considérable et bruyant, le tout en vraie 3D. De nombreux éléments sont réunis afin de rendre réaliste le jeu.

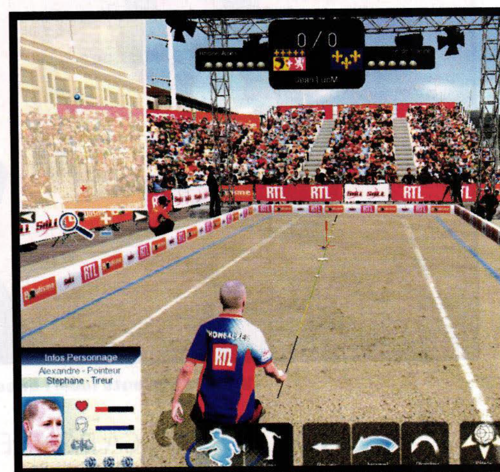
TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SDLL
DÉVELOPPEUR Artefacts Studios/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

SIMULATION D'APÉRO

Pétanque : le jeu du centenaire

LA CHALEUR, LES CIGALES, LE PASTIS ET MARCEL PAGNOL. MÉLANGEZ LE TOUT, METTEZ UN GLAÇON ET VOUS OBTENEZ PÉTANQUE : LE JEU DU CENTENAIRE !

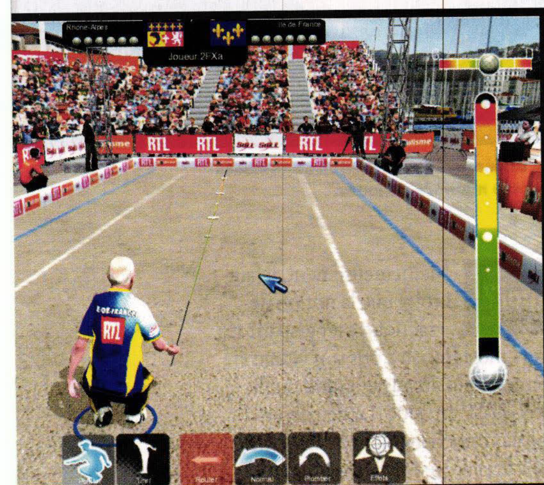

Alexandre le pointeur de l'équipe Rhône-Alpes va jouer. Il a de bonne stats en calme et chance.

Pétanque : le jeu du centenaire permet de jouer dans plusieurs villes : Paris, Marseille, La Ciotat et même l'île de la Réunion (prévoyez la crème solaire). En mode Campagne ou Coupe, vous menez votre équipe au fil des rencontres de la troisième division au niveau international (seize équipes régionales ou seize équipes internationales sont disponibles dans ces modes de jeu).

Tu tires ou tu pointes ?

Chaque joueur, pointeur ou tireur, possède des caractéristiques propres comme le calme ou la chance qui permettent de mieux réussir tel ou tel coup. Avant chaque partie, vous choisissez la composition de votre équipe. Ne négligez pas un chanceux aux tirs.
Toute la panoplie des coups spéciaux et des effets est présente : plombés, roulés, normaux, effets rétro, lifté, etc. La manipulation des commandes est simple à comprendre mais pour maîtriser le jeu, c'est une autre paire de boules ! L'interface utilisateur est composée de deux jauges, la première pour la distance et la seconde pour la direction. Ces deux axes couplés avec les types de coups sont les seuls éléments disponibles mais c'est bien suffisant. Tout se déroule à la souris, il suffit de cliquer sur les éléments. Une aide à la distance est proposée au joueur sous la forme d'un trait coloré séparant la zone de lancer du cochonnet, ensuite c'est à vous de juger sur la jauge en estimant, grâce au même code couleur, la distance ! Votre équipe possède six boules pour battre l'adversaire, à vous de choisir qui tire et qui pointe et à quel moment de la partie.
Une vraie guerre psychologique !

ffak


On sent bien qu'une célèbre station de radio a mis des sous dans le jeu, ça se voit !

En Deux Mots

LOIN D'ÊTRE UN JEU RIDICULE CE PÉTANQUE : LE JEU DU CENTENAIRE EST UNE VRAIE SIMULATION, DEMANDANT DU DOIGTÉ, DE LA CONCENTRATION ET DE LA STRATÉGIE. POUVANT ÊTRE JOUÉ SUR INTERNET, IL PERMET DE S'AMUSER AVEC SES COPAINS OU SA FAMILLE RESTÉE À SAINT-TROPEZ ; TÉ LES POVRES !

+ Le sujet
+ Sérieux
- Quelques bugs graphiques
- Pour connaisseurs

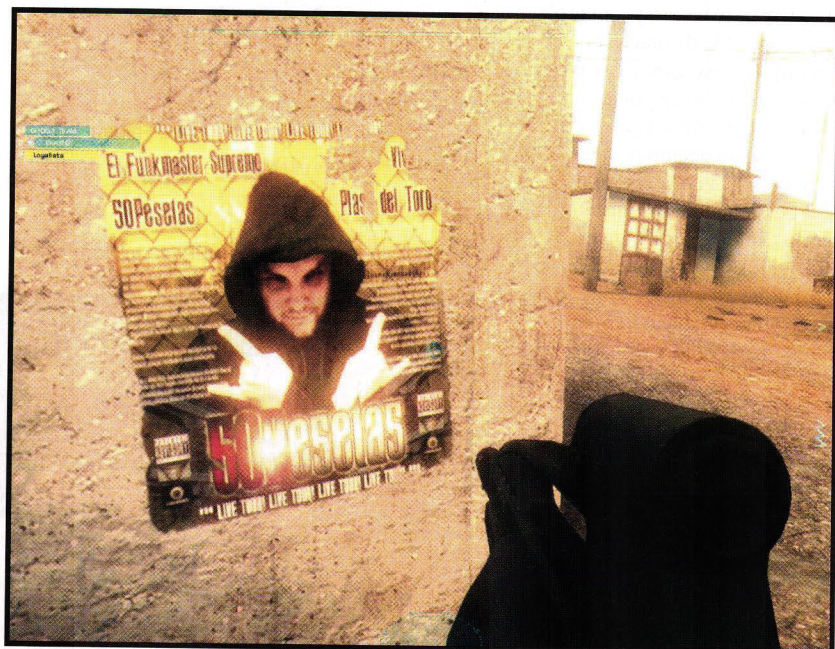
TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	6

Un peu de technique

Pétanque possède un petit exécutable pour configurer les options graphiques du jeu. Lancez-le en premier après l'installation afin de bien vérifier que la carte graphique est bien automatiquement reconnue ainsi que pour calibrer votre écran.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

FPS/TACTIQUE (AH, AH)



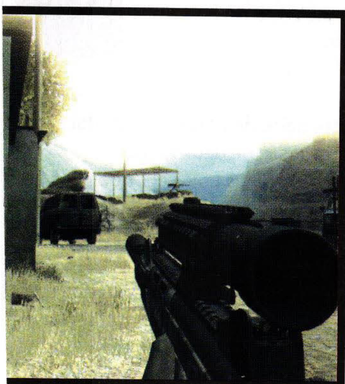
Voilà le 50Cents local ! Encore de la zik qui ne vaut pas un sou, ça.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 32

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR GRIN/Suède
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée

VOILÀ CE QUE ÇA DONNE DE LAISSER DES REBELLES MEXICAINS VIVANTS. UN AN PLUS TARD, ILS FORMENT UNE NOUVELLE FORCE ANTI-JE-SAIS-PAS-QUOI QUI REVENDIQUE JE-SAIS-PAS-QUOI NON PLUS, MAIS ÇA A L'AIR GRAVE. DU COUP, C'EST QUI QU'ON APPELLE POUR ALLER METTRE UNE DÉCULOTTÉE À CES BOUFFEURS DE CHILI CON CARNE ? C'EST BIBI !


Dommage que les différents types d'environnements ne changent pas votre manière de jouer.



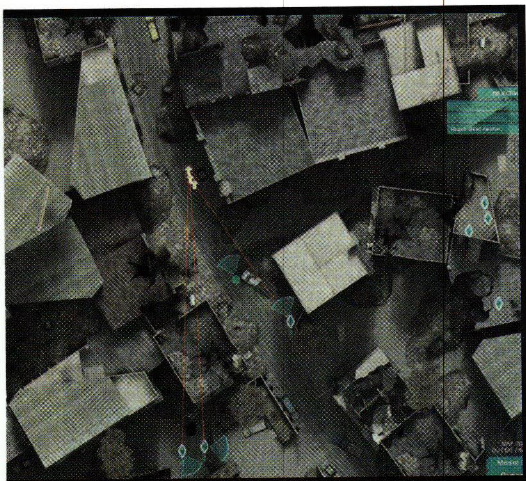
Scott Mitchell et son escouade de ghosts reprennent du service à la frontière mexicaine pour contrer les vilains terroristes qui en veulent au monde entier. Après leur coup d'état manqué dans GRAW premier du nom, il y a un an, les rebelles ont eu le temps de rassembler leurs forces. Malgré un contexte similaire au premier opus, l'arrivée de GRAW 2 permet d'évoluer à travers des décors montagneux et désertiques en plus des habituels environnements urbains. Mais comparé à la version Xbox 360, cela reste esthétiquement un cran en-dessous : les décors sont froids et carrés, les effets spéciaux manquent à l'appel… Même si quelques niveaux sortent du lot, l'aspect visuel ne donne pas franchement envie de se plonger corps et âme dans ce second opus. Et vu la configuration nécessaire pour mettre tous les détails à fond, on aurait apprécié un rendu beaucoup plus abouti. Mais qu'à cela ne tienne, le visuel ne fait pas tout, surtout pour un FPS dit tactique.

La tact… quoi ?

Malheureusement, il faut croire que la notion de « tactique » ait disparu au moment où la série Ghost Recon a pris son virage vers un style nettement plus arcade et grand public lors de la sortie de GRAW en 2006. Le deuxième épisode ne change pas franchement cette tendance, pour le malheur des fans du genre. Bien souvent, il suffit d'avancer à la Quake, en vidant ses chargeurs sur tout ce qui bouge, pour accomplir la majorité des objectifs proposés. C'est un peu caricatural mais pas si loin de la vérité. Même en difficulté maximale (hardcore), vous n'aurez que très peu de variantes pour appréhender et tuer vos ennemis. Il faut être plus prudent car les bots visent mieux selon la difficulté choisie, rien de plus. Du coup, le problème de l'intelligence artificielle reste le point noir de la série GRAW. Que ce soit vos coéquipiers ou vos adversaires, ça ne doit pas dépasser les 80 de Q.I. pour l'ensemble des protagonistes présents sur une

Le multi qui va bien !

Côté multijoueur, GRAW 2 propose six options de jeu allant du deathmatch au siège en passant par un mode exclusif PC nommé Reconnaissance contre Assaut. L'objectif de l'équipe de reconnaissance est de détruire des cibles. Abattre les adversaires est accessoire. Les rebelles, quant à eux, doivent naturellement défendre les points visés par les ghosts. Certes, ça n'est pas d'une grande originalité, mais entre potes, ça déménage nettement plus que la campagne solo. Forcément, dès que l'I.A. et les bots ne sont plus là pour vous saloper le boulot... Quoi qu'il en soit, le multi offre des options intéressantes comme le système de grade qui permet d'acquérir de l'équipement supplémentaire pour votre classe (assaut, rifleman, démolition, recon, support, sniper). Le médecin a, en revanche, préféré rester sur Xbox 360. Qu'à cela ne tienne, nous n'avons pas besoin de sparadrap pour terminer une mission : on est des vrais, des tatoués, on vise à la souris, nous. Cela dit, c'est quand même surprenant et dommage que la classe Medic ne soit pas dispo. Reste à voir si le mode multi tient la route sur la longueur. Il est évident que les parties réseau feront vivre – ou pas – GRAW 2 au fil des mois. Affaire à suivre !



La carte tactique permet de gérer plus calmement toutes les actions de son équipe.

map. Les membres de votre team sont parfois réticents à ouvrir le feu sur un terroriste ou à se mettre à couvert quand on leur tire dessus. Pour les ennemis, c'est du pareil au même : soit le gus ne réagit pas après s'être pris une rafale dans le buffet, soit il pivote à la vitesse de la lumière pour vous placer une balle entre les deux yeux. Forcément, ça énerve. Outre ces problèmes d'I.A., la localisation des dégâts n'est pas franchement au point non plus. On découvre par exemple qu'un terroriste, ça se tue en quelques balles dans le pied. Et qu'au Mexique, les casques militaires, ben ils sont tous en fer blanc. Tout ça gâche quand même l'intérêt de trouver des angles d'attaques différents pour déloger ses ennemis.

Pas tout à fait « grawtesque »

Évidemment tous ces problèmes gâchent le plaisir et frustrent le joueur tout au long des missions. Malgré tout, il faut garder en tête que GRAW 2 est loin d'être un mauvais titre. Pour peu que l'on joue le jeu en utilisant la map tactique, le drone et le système d'ordres (assaut ou reconnaissance) pour coordonner les actions de ses coéquipiers, on peut vivre des phases d'action particulièrement intenses. Les moins puristes du genre y trouveront peut-être leur compte grâce à la prise en main simple et efficace. C'est facile de se déplacer tout en donnant des consignes différentes à plusieurs membres de son équipe. Cela rend l'action assez dynamique. Mais tout ça donne surtout envie de se lancer dans des parties en réseau. À vrai dire, le mode multijoueur semble être une véritable alternative pour reprendre goût à la série Ghost Recon. Nous reviendrons donc en détail sur ce point dès le mois prochain. Pour l'heure, sachez que GRAW 2 en solo risque franchement de vous décevoir. Reste à attendre le troisième opus. Qui sait ? l'espoir fait vivre.

Cyd

Un peu de technique

GRAW 2 est quand même gourmand. Pour obtenir un rendu correct (tous les détails au max) il faut compter sur un CPU cadencé à 3 Ghz, une bonne grosse carte vidéo qui va bien et 2 Go de RAM. Sachez qu'au prix d'un tel PC, vous pouvez bénéficier d'une version Xbox 360 nettement plus impressionnante visuellement. Et en plus, il vous reste de quoi vous payer des vacances.





Se mettre face au mur, c'est forcément plus pratique pour voir débouler l'ennemi. Quel boulet, ce bot !



J'avoue, je ne fais pas beaucoup d'économie sur les balles. En même temps, tant qu'il bouge, je tire.

En Deux Mots

En solo, GRAW 2 n'incite pas franchement à y passer des heures. L'I.A. n'est pas au rendez-vous, la tactique quasiment absente et l'aspect visuel loin derrière la version Xbox 360. Cela dit, si vous n'êtes pas un fan absolu de la série Ghost Recon telle qu'elle était à l'origine, vous pourrez sûrement y trouver votre compte.

- \+ Prise en main intuitive
- \+ Quelques bonnes phases d'action
- \+ Les Burritos
- \+ I.A. à la rue
- − Manque de tactique
- − Dégâts localisés quand ça veut

7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

SORTI DE SA TOMBE À COUP D'ACIDE DANS LES YEUX, L'OVERLORD VIENT REPRENDRE CE QUI LUI APPARTIENT. MAIS PAS QUESTION DE METTRE LA MAIN À LA PÂTE, UN OVERLORD, ÇA ORDONNE. ET ON OBÉIT !



Au début, votre tour est dans un sale état. Ça ne va pas durer.

Overlord

ACTION - RPG

La Hollande, l'autre pays du fromage et des magasins de café, est aussi la patrie des studios Triumph, les créateurs d'Overlord. Il n'y avait sans doute que des bataves pour nous pondre un mélange aussi improbable sur le papier. Un peu de Dungeon Keeper pour le côté « je suis le maître du mal mais je me marre », un peu de Terre du Milieu pour rendre le background bien fertile et pour le gameplay – c'est là qu'Overlord est le plus étonnant – un bon gros morceau de… Pikmin.

PUBLIC AVERTI — INTERNET — MULTI ONLINE

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Go de RAM, carte vidéo GeForce FX5900/Radeon 9500
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Triumph Studios/Pays-Bas
TEXTE & VOIX en français

Nintendo aux manettes

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le soft de Nintendo (les autres peuvent sauter quelques lignes, bande de feignasses), le principe est qu'avec le stick gauche vous dirigez votre personnage, et avec le stick droit un petit groupe de sous-fifres dont les réactions s'adaptent à chaque situation. C'est ce principe qu'on retrouve dans le soft de Triumph. Comme Overlord ne pouvait décemment pas se trimballer avec des Pikmins et leur feuille sur la tête (pas très crédible quand on veut se prendre pour Sauron), on lui a plutôt collé des gobelins dans les pattes. De quoi éveiller le sadique qui sommeille en chaque joueur et lui donner envie de tout casser sur son passage. D'autant plus que l'on est immédiatement séduit par l'ambiance graphique et sonore. On flirte avec le cartoonesque dans la forme, mais la quantité de détails et le bloom omniprésent (faut aimer l'effet) lui donne ce petit côté next gen pas déplaisant. On apprécie aussi les voix françaises de qualité, et les dialogues franchement marrants. Côté gameplay, tout commence très bien.

Les larbins jaillissent des puits comme le pus d'un gros bouton.



On se la coule douce à l'extérieur pendant que les larbins cassent la baraque.

Il était une fois…

Téléporté dans une lande verdoyante (une abjection pour tout Overlord qui se respecte), on constate vite que nos larbins sont tout heureux de foutre le dawa, une joyeuse équipée qui verra son nombre augmenter au fil du temps. Pas question de tous les sortir d'un coup cela dit. On est d'abord limité à cinq, pour atteindre la cinquantaine au top de notre forme. On les voit aussi « s'équiper » un peu partout et avec n'importe quoi, citrouilles, corps de rat, casques trop grands, bras de squelette, tout est bon pour augmenter leur potentiel de destruction. L'Overlord n'est pas en reste avec son arme et ses quelques sorts. Ses serviteurs lui rapportent constamment de l'argent avec lequel on peut retaper sa vieille tour et forger de nouvelles armes et armures. Les gobelins sauteront volontiers dans le haut fourneau afin d'améliorer toujours plus les produits de la forge. Pour parfaire l'arsenal, trois autres types de larbins viennent s'ajouter à ceux de base (les bruns) : les rouges pour le feu, les bleus pour l'eau et les verts pour le poison. Il faut bien ça car il y a du pain sur la planche, entre une « Comté » dominée par un halfling obèse, une forteresse naine entièrement dédiée au brassage du houblon et des elfes qui pleurnichent dans les jupes de leur déesse. Bref, tout commençait dans un style à la Terry Pratchett, jusqu'au moment où la frustration se fit ressentir.

… et ils eurent de nombreux larbins

Sur la durée, le jeu peine en effet à renouveler l'intérêt des premières heures. La progression repose en grande partie sur l'exploration de niveaux très tortueux dans lesquels il est facile de tourner en rond, d'autant plus qu'on ne dispose ni de carte ni de boussole. On aurait aimé avoir à se creuser un peu plus la tête pour avancer. Au lieu de cela, il faut juste s'assurer que l'on est bien passé partout. Les combats manquent aussi de stratégie. On songe au début à se composer une escouade un peu hétéroclite, mais on se rend vite compte que l'Overlord, entouré d'une horde de gobelins, est bien plus efficace que l'ennemi . Idem lors des déplacements : on envoie le bon larbin, et le problème est réglé… Difficile d'établir une stratégie quand ils bondissent sur la moindre caisse de bois ou qu'au contraire, ils restent inactifs face à la menace. L'aventure prendra quand même une vingtaine d'heures, sans compter le mode multi pour affronter d'autres Overlord.

Au final, le gameplay d'Overlord conviendra bien à de jeunes joueurs. Mais entre les larbins pochetrons qui pissent partout et les dames de petite vertu qui vous font du rentre-dedans, on ne s'étonne pas de voir le jeu conseillé aux joueurs de seize ans et plus. Cela dit, le côté trash d'Overlord plaira certainement à tous ceux ayant conservé leur âme de sale gosse.

Exodere



La meilleure façon de perdre tous ses petits camarades…



Un peu de technique

On vous conseille d'utiliser un pad pourvu de deux sticks analogiques, comme sur Xbox 360, pour un meilleur contrôle de vos larbins. Le couple clavier/souris s'en sort, mais s'avère un peu moins intuitif. Sachez aussi que la config recommandée est tout de même un Core 2 Duo, 1 Gb de Ram et une GeForce 7800 ou Radeon X1800.



C'est bien mieux comme ça, tout ce vert me donnait la nausée.

En Deux Mots

Hors des sentiers battus, Overlord séduit par son humour très premier degré et parodique servi par une réalisation soignée. Mais le bonheur des premières heures perd de son intensité quand on s'aperçoit que le gameplay est au final assez limité. Overlord reste au niveau du défouloir sympathique, sans proposer le challenge stratégique que l'on pouvait espérer.

- \+ Être méchant
- \+ L'ambiance loufoque
- \+ Un jeu singulier
- − Frustrant
- − Manque de précision

7	Technique
7	Artistique
6	Intérêt

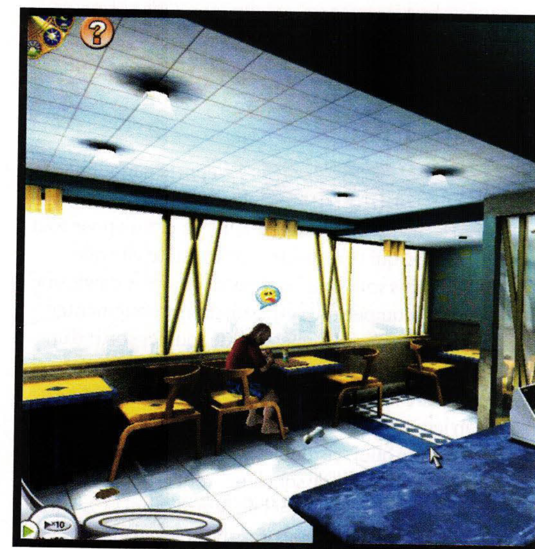




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 1 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR Fuzzyeyes Studios/Australie
TEXTE en français **ET VOIX** aucune

A Joystick, tous les rédacteurs ont leur spécialité : First Person Shooter, stratégie, jeu de rôle, course, sport… Mais quand arrive un jeu de gestion sur les fast-food, il faut trouver quelle est la personne la plus adaptée pour tester ce genre de jeu… J'entends encore Styx me tendre cette galette indigeste en me lançant : « Toi, t'as la dégaine à aller au McDo plusieurs fois par semaine ! ». Bon, c'est vrai, j'ai plus le physique d'un ballon de foot que celui de Zinedine Zidane. Mais si j'avais su que ce péché me conduirait à tester Fast Food Empire, je crois que j'aurais opté dès mon plus jeune âge pour une alimentation plus saine, plus équilibrée. Développé par Fuzzyeyes, un jeune studio australien, ce titre permet de créer sa propre chaîne de restauration rapide. Dans les trois villes qui vous sont proposées (Los Angeles, New York et Seattle), il vous faudra non seulement écraser la concurrence mais aussi faire de vos restaurants (quatre par ville maximum) des endroits à la mode et donc très rentables.



Les bulles au-dessus des clients indiquent ce qu'ils pensent de vos talents de cuisinier.

Fast Food Empire

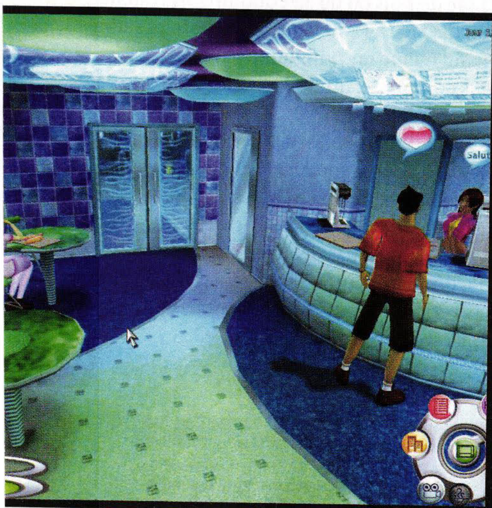
MAC GESTION

APRÈS GOLF ACADEMY, (DÉ)TESTÉ DANS LE NUMÉRO PRÉCÉDENT, ANUMAN NOUS PROPOSE CE MOIS-CI UN JEU DE GESTION SUR LES FAST-FOOD… DE QUOI FRÔLER L'INDIGESTION ?

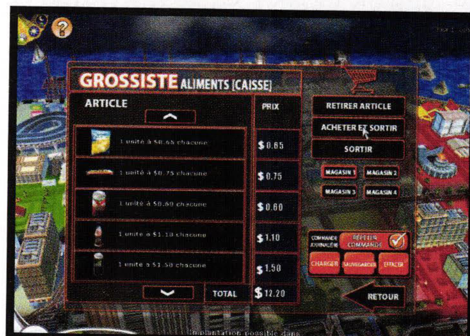
Le minimum syndical

Pour avoir un intérêt quelconque, Fast Food Empire aurait dû se démarquer de tout ce qui a été fait jusque-là en jeu de gestion. Certes, les développeurs n'ont pas été si radins que ça en termes de villes, de scénarios, de produits ou de tenues pour vos serveuses. Mais le manque d'originalité et de profondeur rend cette diversité sans grand intérêt au final. Choix du restaurant, aménagement de la cuisine, achat des produits, prix de vente, recrutement des serveuses… L'impression d'avoir droit au « minimum syndical » se fait cruellement sentir. On aurait pourtant pu aller bien plus loin : changer le décor de son resto (le déjà très moyen Restaurant Empire, sorti il y a quatre ans, le permettait), créer des plats originaux à partir des produits de base (un petit jeu pourtant « annexe » dans Les Sims 2), etc. Bref, chaque domaine est survolé mais jamais réellement approfondi. Les seules excentricités du jeu résident en fait dans les interactions avec la mafia locale, une arme à double tranchant ayant tendance à compliquer les choses, et la possibilité de choisir un uniforme sexy pour vos serveuses, des jupes aussi courtes que la patience d'un joueur lambda. Fast Food Empire est en effet un jeu posé (qui a dit « lent » ?) et il faut un temps fou pour transformer une baraque à frites en un restaurant branché. Trop sans doute…

Socrates



Il vous est impossible de changer la décoration de votre restaurant. Quel dommage !



Vous ne pouvez même pas négocier les prix chez le grossiste. Où est l'aspect gestion ?



Faire une légende sur une nana à quatre pattes et en petite tenue, c'est tentant. Mais…

Un peu de technique

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Fast Food Empire s'avère assez gourmand. Si même un vieux processeur fera l'affaire, le jeu nécessite 1 Go de RAM et 1 Go sur le disque dur. Étonnant au vu du résultat, que ce soit au niveau des graphismes que des temps de chargement.

En Deux Mots

Des graphismes sommaires, un rythme peu soutenu, une difficulté mal dosée, une réalisation frôlant la catastrophe… Fast Food Empire aurait pu être un jeu de gestion sympathique, s'il n'avait pas souffert d'un cruel manque d'originalité et d'une trop grande superficialité.

+ Des petits jeux annexes ?
– Son manque d'innovation
– Une réalisation contestable

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



Parfois, les développeurs se paient le luxe d'inclure quelques animations dans leurs décors. Ici, le feu qui brûle. Top délire.

Cléopâtre, le destin d'une reine

ANACHRONISME

Bon, je suis un peu embêté là. Déjà, pour commencer, Styx m'a tendu la boîte en me disant : « Tiens, un RTS à tester pour toi ».(NDStyx : stoppe la Leffe !) Et comme il s'agit plutôt d'un point & click à la Myst, je suis un poil déçu. Ensuite, même si je sais qu'il y a clairement un public avide de ce genre de jeux, je n'en fais pas vraiment partie. Et, forcément, ça m'inciterait plutôt à me focaliser sur les défauts. Mais comme je suis un grand « professionnel de la profession », je vais tâcher de rester autant que possible objectif en disséquant cette mer… euh, ce jeu d'aventure. Premier grief : c'est moche. À la limite, la qualité des graphismes ne serait pas un problème si on avait le loisir de s'y balader de manière totalement libre… Mais comme c'est du pré-calculé, aucune excuse. Deuxième point noir : tout cela est horriblement statique. Alors, oui, il y a des objets qui s'animent parfois, mais ça reste excessivement timide. Qui plus est, la plupart des décors sont désespérément figés et manquent cruellement de PNJ. Pour les feux d'artifice et la fiesta des pixels, on repassera.

IL PARAÎT QUE LE « POINT'N CLICK PSEUDO-HISTORICO-SÉRIEUX » CONTINUE DE DRAINER DES HORDES DE FANS DE PAR LE MONDE. MOI JE DIS « O.K., POURQUOI PAS ? ». MAIS IL VA BIEN FALLOIR UN JOUR QUE CES GENS SE RENDENT COMPTE QU'ON PEUT AUSSI JOUER SUR SON PC.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHZ, 64 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR KHEOPS STUDIO/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

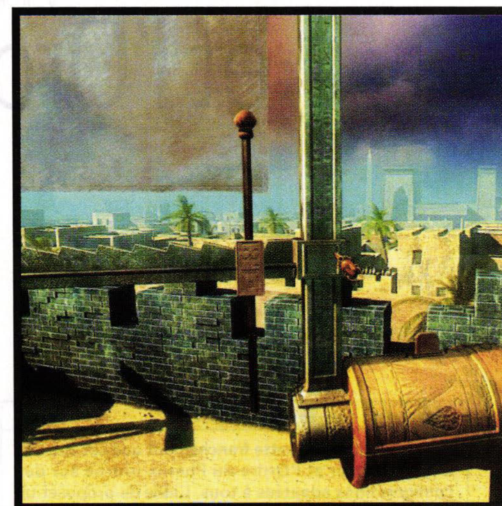
Cléopatatras

Des énigmes ? Bah oui, il y en a, encore heureux ! Mais comme d'habitude, ça se résume toujours à cliquer partout sur l'écran pour être sûr de ne rien louper ou à combiner des objets entre eux pour débloquer la suite de l'histoire. Certes, le scénario est plutôt sympathique mais pas non plus de quoi se jeter par terre en hurlant « GONCOUUUUUURT ! ». Et comme je le disais tout à l'heure, l'effarant stoïcisme de la réalisation n'aide pas à se plonger dans l'ambiance. Du coup, au bout d'une heure de jeu, on « cliquouille » mollement un peu partout sur l'écran, puis on fait pareil dans son inventaire, jusqu'à ce que ça marche… ou jusqu'à ce qu'on finisse par s'endormir sur le clavier. Pourtant, ce n'est pas le genre qui est à blâmer : je me suis pris un pied énorme avec les derniers Sam & Max et les mécanismes de jeu sont strictement les mêmes. Alors oui, Kheops veut faire du jeu sérieux, pas des calembours improbables avec des animaux qui parlent. C'est leur droit. Mais s'il y a bien une chose que réussit ce Cléopâtre c'est de nous rappeler à quel point la frontière entre sérieux et chiant est parfois bien ténue.

Faskil



Des crocodiles tellement inertes qu'on les croirait empaillés ? Wouuu, j'ai peur.



Heureusement qu'il y a quelques énigmes rigolotes (mais malheureusement pas vraiment corsées) pour se garder éveillé.

Un peu de technique

C'est du pré-calculé, ça devrait donc tourner sans trop de difficulté sur des config datant de la même période que celle durant laquelle se déroule l'histoire.

En Deux Mots

S'IL ÉTAIT SORTI IL Y A DIX ANS, JE NE DIS PAS, CLÉOPÂTRE AURAIT PU FAIRE SON PETIT EFFET. MAIS LÀ, OSER LE PRÉ-CALCULÉ MOCHE EN 2007, SANS AVOIR UN VRAI BON SCÉNARIO QUI DÉCHIRE DERRIÈRE, C'EST DU SUICIDE. D'AILLEURS, LE CD-ROM VIENT DE SE JETER DANS LA POUBELLE. RIP.

- \+ Il y a des énigmes pour sauver le titre
- − Du pré-calculé moche en 2007, il fallait oser
- − Scénarios et personnages fadasses
- − On s'ennuie

Note	
3	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
4	INTÉRÊT


Déplacer des objets, en réparer d'autres : on passe pas mal (trop ?) de temps à jouer les femmes de ménage.

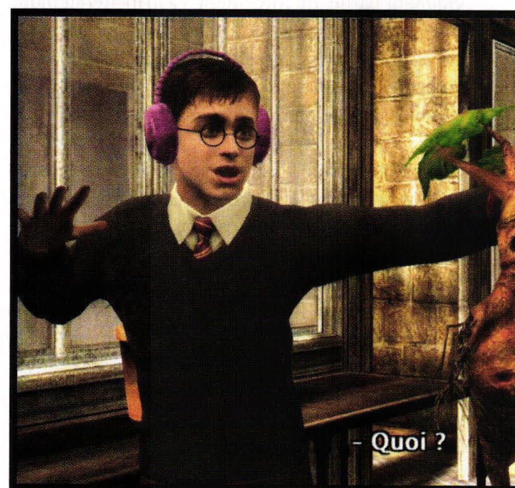
Bouquins, films et jeux vidéo, le jeune Harry Potter a le vent en poupe. Aujourd'hui, il revient pour conter les aventures de sa cinquième année à Poudlard : il semble que la communauté des sorciers ne croit pas au retour de Voldemort. Une désinformation véhiculée par le ministre de la Magie, Cornelius Fudge. Ce dernier a d'ailleurs imposé une nouvelle enseignante, Dolorès Ombrage, à l'école de Poudlard pour surveiller Dumbledore. Vu la pauvre qualité des cours de Miss Ombrage, Harry décide de créer une société secrète afin d'apprendre à ses petits camarades l'art de la défense contre les forces du mal, ceci dans l'unique but de les préparer à affronter Voldemort et ses sbires. C'est sur cette base que vous dirigez Potter dans ce jeu d'aventure sans grand intérêt.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Harry Potter et l'Ordre du Phénix

CHARLATAN



Cache-oreilles rose : no comment !

Harry l'emPotter

Niveau prise en main, c'est laborieux. Les déplacements sont contraignants au possible à cause de l'impossibilité de recentrer la caméra ou de la bouger à volonté. On tente, au mieux, d'évoluer dans le dédale de couloirs et de salles de Poudlard pour accomplir des tâches sans saveur : aider un camarade de classe à finir ses devoirs, regarder Harry prendre une heure de colle, grimper sur une corniche pour récupérer un appareil photo… Bref, la vie de notre étudiant n'est pas franchement attrayante. Comme quoi, école de sorcier ou BEP charcuterie, le bahut c'est toujours aussi chiant. Ici, même la magie n'arrive pas à nous sortir de notre léthargie qui s'installe après quelques minutes de jeu. Un clic combiné à un mouvement de souris suffit à exécuter des sortilèges aux effets ridicules. Visuellement, ce nouveau volet des aventures d'Harry Potter manque « d'extraordinaire » : Poudlard n'a pas d'ambiance, la magie omniprésente devient anecdotique, les animations manquent de fluidité… Un des rares intérêts du titre est de visiter l'immense école afin d'y découvrir tous ses secrets. Suffisant pour satisfaire les inconditionnels du sorcier à lunettes ? Peut-être. Par contre, les non-fans peuvent d'ores et déjà zapper ce nouvel opus.

Cyd

Un peu de technique

Pour le coup, on regrette franchement que cet épisode d'Harry Potter et l'Ordre du Phénix tourne sur des configurations adaptées à tous. L'idée de proposer un titre pour de « vieux » PC est sympa mais l'impossibilité d'obtenir un rendu visuel de meilleure qualité est frustrante. Un 2 Ghz et 512 Mo de RAM sont suffisants pour lancer tous les tours de Potter.




Afin d'éviter de se perdre dans Poudlard et ses environs, Harry peut suivre des traces de pas magiques qui lui indiquent le bon chemin à suivre.

En Deux Mots

UN TITRE QUI MANQUE DE CHARME ET D'AMBIANCE. DES QUÊTES SOPORIFIQUES AVEC DES ALLÉES ET VENUES QUI N'EN FINISSENT PAS ET UNE MANIABILITÉ À REVOIR. DÉCIDÉMENT, LA MAGIE D'HARRY POTTER EN PREND UN SACRÉ COUP ET A VRAIMENT DU MAL À NOUS PORTER AU BOUT DE CETTE AVENTURE.

+ La multitude de secrets à découvrir
+ La grandeur de Poudlard
- Manque d'ambiance
- Aventure ennuyante
- Prise en main laborieuse

5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



HISTOIRES D'ANIMAUX AURAIT PROPOSÉ L'ÉLEVAGE DE DRAGONS OU DE MANTICORES, IL AURAIT CERTAINEMENT SUSCITÉ LA SURPRISE. MANQUE DE BOL, CE SONT DES DALMATIENS ET DES LABRADORS.

TIPS | JEU

Chaque animal de compagnie ayant un rôle central dans le déroulement de l'histoire, prodiguez-lui des soins intensifs dès le début, améliorez les compétences de votre Sim en dressage et familiarisez-le avec le matériel d'entraînement. Vous serez alors paré pour avancer efficacement dans le scénario.



Un Sim nu, c'est quand même vachement moche.

Les Sims : Histoires d'Animaux

SIMULATEUR DE VIE SOCIALE

Si j'étais un Sim, je serais probablement du genre sale, vivant dans un appart plein de chats et de sacs poubelles éventrés. Je passerais mes journées à lire du Heidegger avec White Noise en fond sonore et serais persuadé, à la manière d'un Philip K. Dick, que ma vie n'est qu'un simulacre, dans le style de ces personnages qu'on trouve dans certains jeux vidéo. Mais en aucun cas, je ne passerais des heures à laver mon chien Boby, à lui apprendre des tours dans l'espoir de remporter un concours canin et empêcher le rachat de la maison familiale par un requin de l'immobilier. Et c'est pourquoi, si j'étais un Sim, je ne jouerais probablement pas à Histoires d'animaux.

Terrassier du jeu vidéo

Dans la vraie vie en revanche, je joue à Histoires d'Animaux. Je joue à Histoires d'Animaux comme je pourrais abattre un mur de briques ou faire du terrassement. Le genre de tâche qu'on effectue sans grand plaisir et sans obtenir un quelconque sentiment de satisfaction. Mais si Histoires d'Animaux et moi, on n'a pas énormément d'atomes crochus, je vois en revanche très bien pourquoi certains pourraient y trouver leur compte. D'abord parce qu'à l'instar du premier volet, Histoires d'Animaux change la donne en proposant des scénarios construits. Alors certes, c'est toujours aussi aseptisé et les modèles de vie proposés toujours aussi peu variés. Mais le fait d'avoir une série d'objectifs à accomplir pour voir l'histoire évoluer permet de s'identifier au personnage principal et par conséquent de mieux s'impliquer dans la gestion de sa vie quotidienne.

WoW / Les Sims : même combat

Et puis, on peut dire ce qu'on veut, mais la présence d'animaux familiers, ça plaît aux gens. Même aux trolls. Y a qu'à voir l'engouement que provoquent les montures dans les MMO. Dans le fond, ce n'est donc pas si différent, sauf qu'ici, on peut apprendre à son animal divers tours, comme s'asseoir, donner la patte, effectuer une roulade, sauter un obstacle, ramper, etc. Finalement, que peut-on reprocher à Histoires d'Animaux, une fois qu'on est parvenu à faire abstraction de ses goûts personnels ? Eh bien pas grand-chose, si ce n'est des décors un peu ternes, un manque de choix pour les environnements sonores et un prix un peu élevé pour un opus qui n'est en vérité qu'un add-on caché.

Tuttle



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1,5 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDEO 32 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR MAXIS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un peu de technique

Les Sims Histoires d'animaux tourne sur les plus petites machines, au prix d'une grosse augmentation du temps de chargement des niveaux. On regrettera l'absence d'options de configuration, qui interdit d'allonger la résolution et d'ajuster le degré de détails.



Dans les Sims, les Aryens s'appellent Raymond. Et en plus, ils font la gueule.

En Deux Mots

HISTOIRES D'ANIMAUX EST SANS DOUTE L'AVANT-DERNIER ÉPISODE D'UNE SÉRIE QUI SE PRÉPARE À FAIRE SA MUE. SI VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER VOLET ET LE PRINCIPE DES SCÉNARII, N'HÉSITEZ PAS, C'EST DANS LA MÊME VEINE.

+ Plaira aux fans d'Alexandra Ledermann et de Nintendogs
+ Réalisation soignée
- Où est la version rottweiler et poney à gros seins ?
- Impossible de téléphoner en sous-vêtements

6 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Bob le bricoleur : Bob rénove un château

S I J ' A V A I S U N M A R T E A U ...

CONFIG MINIMUM CPU 350 MHz, 64 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 8 Mo
ÉDITEUR EMME DÉVELOPPEUR BBC/ROYAUME-UNI TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

IL Y A VINGT ANS, IL S'APPELAIT MAC GYVER ET IL ÉTAIT SUPER CRAQUANT. MAINTENANT, IL S'APPELLE BOB ET IL A L'AIR UN PEU CRÉTIN... LES TEMPS CHANGENT MA BONNE DAME !

Je termine mon puzzle et je retourne bosser.



Le professeur Mountfitchett a décidé d'organiser une fête médiévale dans les quelques vieilles pierres qui lui servent de château...
Un devis de cow-boy et un acompte faramineux plus tard et Bob débarque avec son staff de winners. Mais je m'égare, là...
Non, en fait, le brave Bob, entouré de son Papa chéri et de ses amis, Potimarron l'épouvantail et Coccigrue, la grue (il est bizarre ce mec, non ?) a accepté de rénover le château en échange d'une invitation à la grande fête. C'est beau, l'abnégation ! Et c'est là que le joueur intervient en incarnant indifféremment, Bob senior, Potimarron, Sardine le chat et Bob qui, avouons-le, n'en fout pas lourd – pour colmater des brèches dans les murs, nettoyer les douves, ranger les donjons et créer un labyrinthe digne de ce nom...
Les enfants vont forcément apprécier de se retrouver dans cet épisode interactif de la série : quatre univers, dix jeux jouables à l'infini avec trois niveaux de difficulté (modifiable à chaque partie), une sauvegarde automatique et une récompense sous forme de coloriage à imprimer, lorsqu'une partie est gagnée... Cela dit, faudrait pas non plus les prendre pour des quiches... C'est pas sympa de



leur promettre trois excitants bonus en fin de partie et de leur servir trois pauvres trucs mal aboutis (il fallait oser le coup des maquettes en carton où les personnages doivent mettre leur tête). Ajoutez à cela, quelques animations de très médiocre qualité et oubliez l'adage « quand le bâtiment va, tout va », parce que c'est un gros mensonge !

Ashbey

+ Tutoriel très complet + Nécessite dextérité, sens de l'observation et réflexion – Animations affreuses

3	2	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	POUR LES 3/5 ANS

Les copains de la forêt : au secours il n'y a plus d'eau

H A R E K R I S H N A

BIENVENUE DANS UN MONDE OÙ LES ARBRES ENSEIGNENT LE RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT ET OÙ ÉCUREUILS ET SANGLIERS SONT POTES... LES BISOUNOURS N'ONT QU'À BIEN SE TENIR !



+ Jolis graphismes + Vraiment ludo-éducatif – Peu de rythme

4	5	7
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	POUR LES 3/6 ANS

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 8 Mo ÉDITEUR EMME
DÉVELOPPEUR LEXIS NUMÉRIQUE/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Autant vous le dire tout de suite, ce jeu est exclusivement destiné aux jeunes enfants, ceux qui ne savent point encore lire mais qui manient habilement souris et clavier... Gros Bills, s'abstenir, donc !!!
Pour découvrir ce jeu dans les meilleures conditions et éviter de le pourrir à la première occasion (j'avoue, je suis tentée) le mieux est se faire aider par un expert « ès maternelles ». C'est donc « armée » de mon consultant junior que j'envisage de me mettre virtuellement au vert...
Après avoir choisi entre deux niveaux de difficulté, nous voilà donc dans la Forêt du titre, à suivre un cours donné par un arbre qui parle, en compagnie de Noémie la souris, Achille le marcassin et Jeff l'écureuil. J'ai déjà l'impression d'avoir abusé de substances pas cool mais apparemment, tout est bien dans le meilleur des mondes...
Et paf ! On apprend que puits, rivière et marais sont à sec... Damned ! Nous voilà donc tour à tour dans la peau des trois héros susnommés pour résoudre le mystère et sauver l'écosystème en péril.
Au programme, recherche d'objets, pêche,



Trou Trou. Ça-se-ra-toi-qui-des-cen-dra-dans-le-puits...

casse-tête, jeux d'adresse et de rapidité, entrecoupés d'explications scientifiques sur les grenouilles, de messages écolo et de quelques pensées philosophiques à hauteur de marmot.
Bref, ça dégouline de bons sentiments, c'est techniquement hyper fastoche – même en niveau difficile – et y a pas une seule grosse n'arme. Beurk ! Pourtant mon testeur-cible a l'air de franchement apprécier. Je réfrénerai donc la furieuse envie de jeter la pierre à ces fameux copains dont le travail pédagogique semble tout à fait au point...

Ashbey

ABONNEZ-VOUS À Joystick !

Joystick (1 an/13 n°) — 84,50 €*

+ Le jeu TOMB RAIDER ANNIVERSARY — 49,90 €**

Total — ~~134,40 €~~

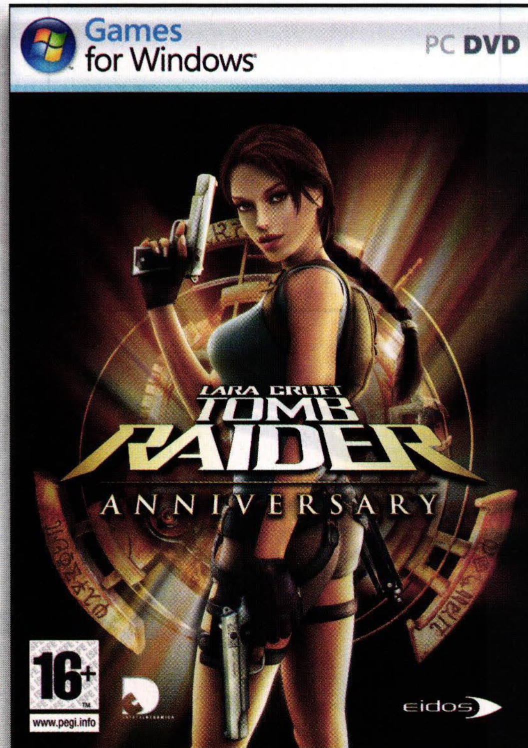
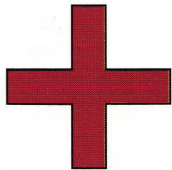


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

Joystick
StarCraft II
Fumer tue
Reportage exclusif en Corée
Toutes les infos
Images inédites
TESTS
Colin McRae DiRT
Two Worlds
Vista : Halo 2 & Shadowrun
REPORTAGES
BLIZZARD WWI EN CORÉE
SONY À NEW YORK
LEXIS EN PROVENCE
UBIDAYS À PARIS - 1C À PRAGUE
REZO
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE : L'INTERVIEW DE D. SOLARI
FAIRE UNE LAN VIRTUELLE
ELKY : RENCONTRE AVEC UN PRO
MATOS
SANTA ROSA : ENFIN DES PORTABLES POUR JOUEURS ?
TEST-VÉRITÉ : LA DDR 3

POUR VOUS 72 € SEULEMENT

soit + de 45 % de réduction !



UN TOUT NOUVEAU TOM RAIDER INSPIRÉ DE L'EPISODE QUI A RÉVOLUTIONNÉ LE JEU VIDÉO

TOMB RAIDER : ANNIVERSARY retrace les aventures de Lara Croft au moment où elle vient d'être engagée par un puissant syndicat pour retrouver un objet mystique connu comme le Scion.

Découvrez dans ce nouveau jeu, des énigmes revisitées, des environnements dynamiques et enrichis, des hordes d'ennemis et une IA améliorée ainsi qu'un système de commandes repensé et des mouvements intuitifs.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 1

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°s** **+ le jeu TOMB RAIDER : ANNIVERSARY** pour **72 €** au lieu de **134,40 €***. **PJ96**

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**

❑ CB n° ________________

Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société: ....

Adresse*: ....

Code Postal*: ____ Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: ....

Tél portable*: ....

Date de Naissance*: __ __ ____

* Champs obligatoires



Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii

Quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Vous pouvez acquérir le jeu "TOMB RAIDER : ANNIVERSARY" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/08/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Quoi de Neuf

par la rédaction



Zebra

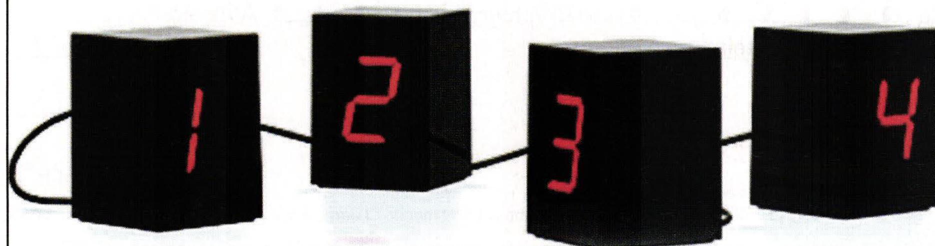
Avec leur look de rescapé du Tour de France, ces lunettes risquent fort de se voir refuser l'entrée dans les boîtes de nuit hype. Pas grave : leur usage est exclusivement diurne, avec des verres traités pour modifier en un temps très bref leur teinte selon la luminosité ambiante, et pas seulement selon les U.V. Légères et résistant bien aux rayures et aux chocs (dans la limite du raisonnable), les Zebras sont parfaites pour les activités sportives extrêmes, comme traverser la rue pour aller chercher Joystick sous un soleil de plomb.

FABRICANT : JULBO
SITE WEB : **WWW.JULBO.FR**
PRIX : ENVIRON 110 EUROS

Jonas Damon

Hormis Styx en fin de bouclage lorsqu'il se prend pour une horloge parlante, on aime bien les trucs originaux qui donnent l'heure... Le designer international Jonas Damon ose le désordre : alignés correctement, rien à signaler, c'est précis, rouge et bien construit. Mais si l'envie de créer votre continuum espace-temps est irrépressible, ou si vous avez envie de vous mettre systématiquement à la bourre, ces cubes ne demandent qu'à être manipulés et disposés dans l'ordre qui vous plaît, à l'instant T que VOUS avez décidé. Non mais !

FABRICANT : N.C.
SITE WEB : **WWW.JONASDAMON.COM**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS





Back Off

C'est vraiment dommage qu'un truc si magnifiquement geek soit destiné à se faire piétiner mais bon, quand on naît paillasson, c'est un destin contre lequel on ne peut lutter. Un beau tapis de sol, donc, de dimensions 63x40 cm, qui fait surgir des Space Invaders furieux devant les arpions de tout intrus squattant votre pas de porte. Bon, soyons lucides, vous vous le ferez piquer en moins de temps qu'il n'en faut pour cramer un crédit dans la machine d'arcade si vous le laissez dehors sans surveillance, mais avouez que pour accueillir vos potes à l'occasion d'une LAN, ça donne le ton.

FABRICANT : LA TÊTE AU CUBE
SITE WEB : **WWW.LATETEAUCUBE.COM**
PRIX : ENVIRON 90 EUROS





Kerala Trance



Philosophe mécanicien déconstructiviste originaire du Havre, où je réside encore, j'ai découvert l'informatique à l'âge de cinq ans. En m'électrocutant avec un TO 7-70 que je tentais d'overclocker en le combinant au robot ménager de maman, j'ai perdu suite à cet accident toute notion du temps. Incapable de lire l'heure, défiant en permanence les cycles circadiens, je construisis alors une montre affichant le temps en binaire, que seuls mes homologues codeurs et moi-même peuvent déchiffrer.
Étant actuellement DJ résident au Joystickana de Millamie-sur-Glèzes où, entre deux sets, je vends sous le manteau ces magnifiques tocantes aux wannabe 37331 : qui suis-je ?

FABRICANT : 1HE ONE
SITE WEB : **WWW.01THEONE.COM**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS

Boditalk

Être geek n'est pas seulement réservé aux hommes. Y a plein de filles qui s'intéressent aux jeux vidéo et aux gadgets technologiques, sauf qu'elles cachent bien mieux leur passion que nous ! Et à force de les abandonner lâchement pour de longues soirées à jouer sur PC, forcément les geekettes s'ennuient et s'inventent leurs propres outils. Un téléphone Bluetooth synchronisé avec le Boditalk et les conversations de ces dames deviennent bien plus torrides que celles que vous tenez sous Teamspeak…

FABRICANT : SOFT PARIS
SITE WEB : **WWW.SOFTPARIS.COM**
PRIX : 69 EUROS



Boomslang

Proche de la spatule avec son extrémité large et plate, la Boomslang avait créé la surprise lors de sa sortie en 2000. Destinée aux gamers qui n'en veulent, sa forme unique est censée améliorer vos performances en FPS, surtout si vos mimines sont de taille XXL. L'objet a eu ses fans : il y en a au moins 10000 à travers le monde, à qui est destinée cette édition à tirage limité en titane (optique 1800 dpi/1ms). Seuls ceux qui ont plus de 150 apm (action par minute) seront suffisamment rapides pour en avoir une : conseil d'ami, précommandez…

FABRICANT : RAZER
SITE WEB : **WWW.RAZERZONE.COM**
PRIX : ENVIRON 70 EUROS

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

De bonnes surprises, ce mois-ci, avec la découverte de l'excellent Xpadder qui nous permettra de jouer aux jeux en Flash avec autre chose que son clavier et sa souris. Même si l'utilisation d'un pad au bureau n'est pas forcément ce qui se fait de plus discret. Enfin, ça dépend, à Joystick, c'est plutôt avoir un clavier en main qui semble louche…

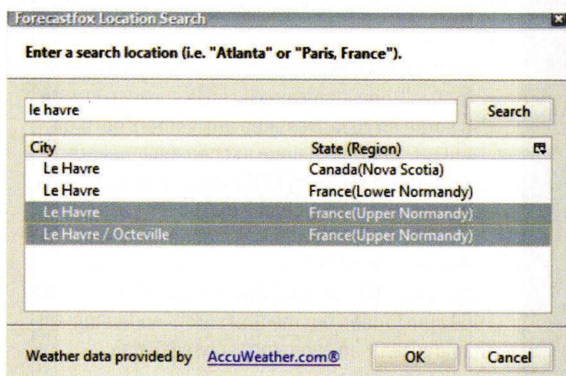


Interface minimaliste mais après quelques minutes, on s'y retouve.

Xpadder

- **VERSION : 1.33**
- **ÉDITEUR : Jonathan Firth**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.xpadder.com**

Voici un outil fantastique pour les amateurs de jeux qui ne sont pas forcément très bien programmés et pour les « vieux » bons jeux. Quel rapport? Ces deux catégories de titres ont souvent un problème assez simple : ils ne sont pas toujours compatibles avec vos pads tout neufs. Avec certains jeux récents, votre pad peut être détecté mais le choix des boutons n'est sans doute pas configurable. Rien de tel qu'avoir le bouton de tir sur le bouton Start. Ne riez pas et, par décence, on ne vous citera pas le jeu qui a commis ce crime. C'est ici qu'intervient Xpadder puisqu'il permet de faire émuler à votre pad des touches de clavier. Tout est bien entendu configurable et cela pourra même vous servir en dehors des jeux si par exemple vous souhaitez utiliser votre pad comme télécommande pour iTunes ou votre lecteur vidéo. Xpadder va cependant encore plus loin en proposant la fonctionnalité ultime : la capacité d'émuler les déplacements de souris à partir d'un stick analogique. Vu le système employé, Xpadder est aussi bien compatible avec vos vieux jeux DOS qu'avec ces petits jeux en Flash qui nous font perdre un bon paquet de temps. À installer d'urgence.



Eh oui, il est tellement complet qu'il intègre plusieurs stations météo pour la grande ville du Havre ! Joie !

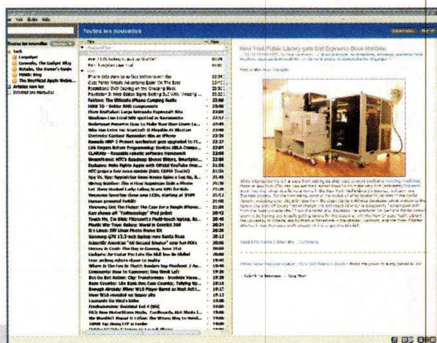
Forecastfox

- **VERSION : 0.9.5.2**
- **ÉDITEUR : Richard Klein et Jon Stritar**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://forecastfox.mozdev.org**

Un petit plug-in pour Firefox? Voici Forecastfox qui, comme son nom l'indiquera aux anglophones, vous permet d'avoir la météo à portée de vue dans votre navigateur préféré. Ce n'est pas le premier outil du genre, il a cependant un avantage énorme sur ses petits concurrents. La plupart de ces outils utilisent en effet les bases de données de Weather.com, excellent site s'il en est mais qui n'est pas le plus précis pour les villes françaises. Forecastfox de son côté utilise les bases de données d'un autre site américain, Accuweather, qui a le très bon goût de disposer d'un bien plus grand nombre de stations locales. Les provinciaux apprécieront…



Dans la vue par défaut, les icones de Forecastfox se font très discrets, en passant dessus on obtient les informations complètes.

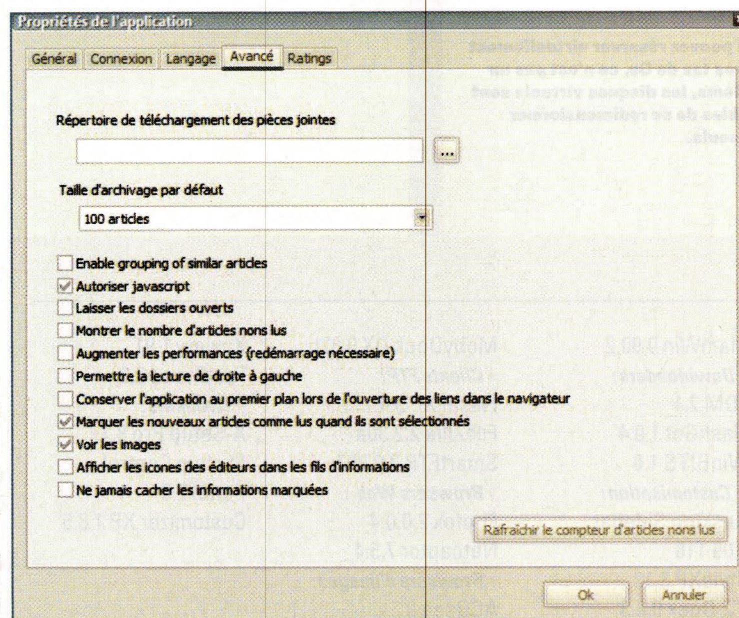


L'interface en trois pans est un modèle de lisibilité.

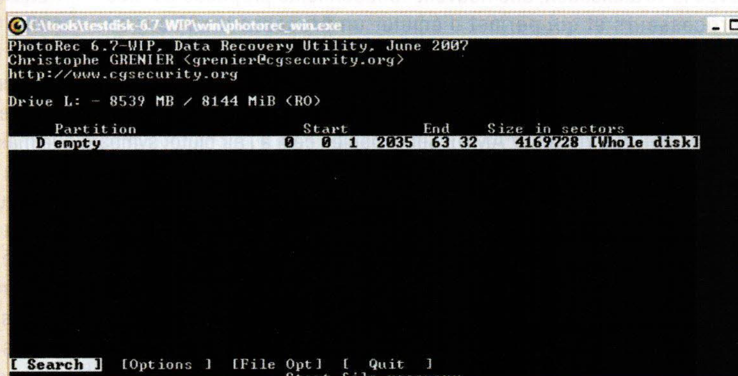
FeedReader

- VERSION : 3.10
- ÉDITEUR : i-Systems
- LICENCE : Freeware
- URL : www.feedreader.com

Avec les flux RSS (on parle de feeds en anglais), notre façon de butiner le Web a drastiquement changé. Plutôt que de partir à la pêche aux bons articles, on trouve de magnifiques logiciels capables de faire tout le travail pour nous en mettant périodiquement à jour les flux RSS en provenance de multiples sites. La référence s'appelait jusque-là FeedDemon, excellent logiciel qui avait le mauvais goût d'être payant. D'autres alternatives existent cependant à l'image de FeedReader, que l'on vous propose aujourd'hui. Il s'agit d'une nouvelle version et autant dire que le travail effectué depuis la dernière fois que l'on y avait jeté un œil est impressionnant. Tout d'abord l'interface, totalement dépouillée. On retrouve trois pans qui regroupent respectivement vos différents flux RSS, les articles du site sélectionné, et enfin tout à droite, l'article en cours de consultation. Il est compatible avec tout un tas de choses sympathiques comme les milliards de versions de flux différents, mais aussi les OPML. C'est un format qui permet de regrouper en un endroit toutes vos sélections RSS. On en trouve des tas sur le Net en fonction de vos centres d'intérêt. L'avantage est qu'ici, on peut sauvegarder et réimporter ses listes sur une autre machine. Mieux, la présence de « ratings » qui vont analyser automatiquement les actualités qui vous intéressent pour vous en suggérer d'autres. On peut également blacklister certains « mots » qui ne nous intéressent pas. Comme l'Amiga. On retrouve en prime une petite fenêtre qui peut nous avertir lorsque de nouveaux articles sont téléchargés. S'ajoute par-dessus tout une fonctionnalité de recherche, très bien placée et très rapide. Avec cette nouvelle version, FeedReader passe un cap significatif en devenant tout simplement indispensable. Cadeau bonux, FeedReader est désormais capable d'être installé sur une clef USB pour les nomades. La grande classe.



Non, vous ne rêvez pas, il est intégralement traduit en français !



Allez, bouchez-vous le nez le temps d'utiliser l'interface de PhotoRec, vous vous moquerez moins quand il récupérera vos photos !

PhotoRec

Avec les appareils photo numériques, on peut désormais supprimer facilement des tas de photos de sa carte mémoire. Sauf que ces interfaces ne sont pas forcément très bien conçues et qu'il arrive qu'on se trompe un peu en effaçant les mauvaises photos. C'est Christophe Grenier qui nous offre une très belle solution à ce problème avec PhotoRec. L'interface est très dépouillée puisqu'il s'agit d'une invite de commande DOS. On passera ce détail devant la beauté de l'outil qui détecte automatiquement les lecteurs de cartes mémoire connectés. Il suffit de choisir sa carte mémoire et de lancer la récupération pour retrouver ses photos perdues. Cela ne marche pas à chaque coup mais pour peu que vous ne preniez pas de photo après avoir fait votre bourde, PhotoRec devrait vous tirer d'affaire. Un gros merci à Christophe pour ce logiciel open source.

- VERSION : 6.7
- ÉDITEUR : Christophe Grenier
- LICENCE : Freeware
- URL : www.cgsecurity.org/wiki/PhotoRec

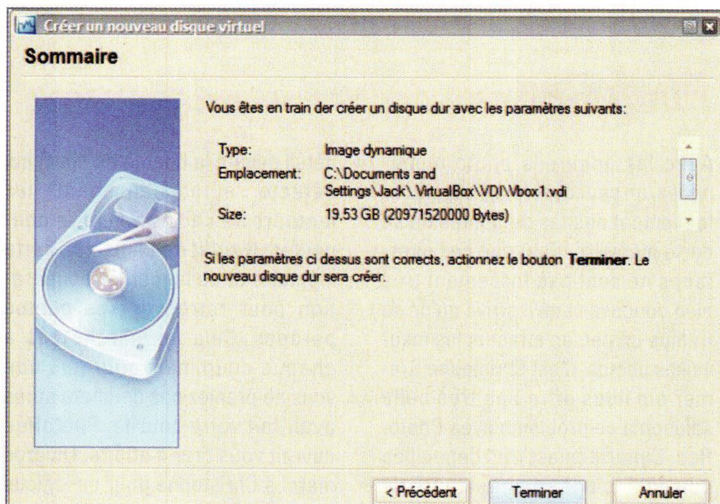
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

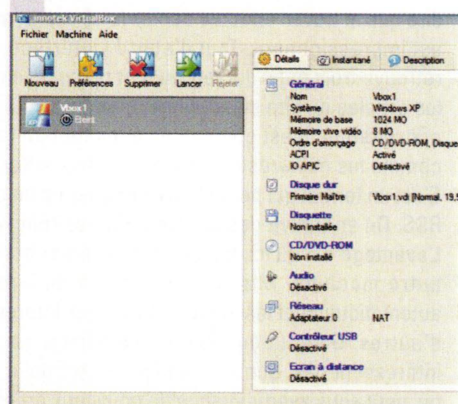
VirtualBox

• VERSION : 1.40
• ÉDITEUR : innotek
• LICENCE : Freeware
• URL : www.virtualbox.org/

Cela fait quelque temps que je vous bassine dans la rubrique Matos avec la virtualisation, une nouvelle fonctionnalité proposée par nos processeurs et qui permet d'émuler un processeur x86 sur sa machine pour faire tourner un second système d'opération en parallèle. Une fonctionnalité qu'on ne pouvait utiliser qu'avec des logiciels comme Parallels ou VMware. Qui ne sont pas gratuits. Voici donc venir VirtualBox, initiative gratuite qui permet de gérer les technologies matérielles VT (chez Intel) et SVM (chez AMD). Sur le papier, cela a l'air plutôt sympathique mais VirtualBox confirme ce dont on se doutait déjà : l'émulation « logicielle » de processeur est beaucoup plus rapide que les techniques de virtualisation proposées dans nos processeurs. La situation est connue des constructeurs de processeurs qui nous ont affirmé chercher la « sécurité » de la virtualisation avant les performances, et que l'on devrait voir arriver des choses beaucoup plus convaincantes prochainement. Allez, mettons de côté le matos et ce détail, même de manière logicielle, VirtualBox fait admirablement son travail avec la gestion du réseau et la possibilité de passer des périphériques USB à la machine principale. On trouve également les grands classiques comme la possibilité de prêter le lecteur de DVD système à la machine esclave et la gestion d'images disques durs virtuelles. Ces dernières peuvent être gérées de manière dynamique : en clair, pas besoin de réserver 5 Go sur votre disque dur pour installer un système, VirtualBox fera grandir son fichier de manière automatique. L'interface est en prime franchement bien conçue et utilise d'ailleurs les bibliothèques d'interface développées pour Firefox. Côté applications, c'est idéal par exemple pour vérifier que son jeu XNA se lance bien sur une autre machine, pour les autres il sera l'occasion d'essayer Linux sans pour autant avoir à rebooter sa machine. Un petit bijou de l'open source. Un de plus…



Vous pouvez réserver virtuellement un gros tas de Go, ce n'est pas un problème, les disques virtuels sont capables de se redimensionner tout seuls.



L'interface est très inspirée du modèle du genre, VMware. Tant qu'à copier un truc, autant que ce soit réussi après tout…

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.3.3413
Media Player Classic 6.4.9.0
VLC 0.8.6b
Media Portal 0.2.2

• Lecteurs audio :
iTunes 7.1.1
Winamp 5.35
Foobar 2000 0.9.4.3
Deliplayer 2.50

• Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.0

• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.9b2
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.6.8
Windows Live Messenger 8

• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.13
POPFile 0.22.4
AdAware 1.06
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 8.61
ClamWin 0.90.2

• Downloaders :
FDM 2.1
FlashGet 1.8.4
WinBITS 1.0

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.30a
SmartFTP 2.0.997

• Browsers Web :
Firefox 2.0.0.4
Netcaptor 7.5.4

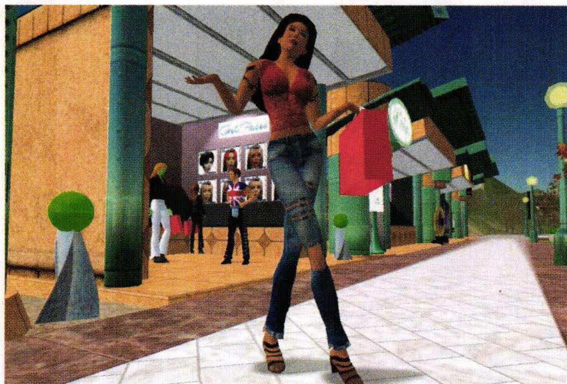
• Browsers d'images :
ACDsee 9
Xnview 1.91
FastStone 3.2

• Tweakers :
X-Setup Pro 8.1
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

Second Life

ENTRETIEN VIRTUEL

Dans Second Life, il se passe tout et n'importe quoi. Pour preuve, fin juin la banque BNP Paribas a organisé des entretiens d'embauche en jeu dans le but de recruter des spécialistes en informatique et système d'information. Pour participer à cet entretien virtuel en vue d'obtenir un emploi bien réel, il suffisait de remplir un dossier de candidature sur le site officiel de la banque et obtenir un rendez-vous dans Second Life. Apparemment, de nombreux candidats ont reçu un message de la BNP annonçant la réception d'un trop grand nombre de C.V. et ne pouvant pas donner suite à un entretien. Alors, simple coup de pub ou véritable avancée des comportements ? Le sujet reste ouvert.





Flûte Hero

C'EST PAS DU PIPEAU

Vu le succès croissant de Guitar Hero sur nos bonnes vieilles consoles, il était évident que ce jeu musical allait influencer certains joueurs PC créatifs. Entre les vraies fausses versions de Guitar Hero jouables au clavier, il y a aussi la version façon flûte traversière www.dr.dk/spil/floejtehero/popup. C'est tout de suite moins sexy que le style rocker mais c'est à essayer, pour sa culture vidéoludique.



ÉDITO

LA BÊTA DE WARHAMMER ONLINE SE FAIT ENCORE ATTENDRE À L'HEURE OÙ CES LIGNES SONT COUCHÉES. POUR NOUS OCCUPER, NOUS AVONS TENTÉ QUELQUES PARTIES DE LOKI SUR LE NET, MAIS CE N'ÉTAIT PAS PROBANT. IL RESTE ENCORE BEAUCOUP DE TRAVAIL À CYANIDE POUR RENDRE SON HACK'N SLASH NETTEMENT PLUS AGRÉABLE EN RÉSEAU. DU COUP, ON SE RABAT SUR QUELQUES MMO ASIATIQUES FREE TO PLAY POUR S'OCCUPER. BAH OUAIS, C'EST LA LOSE !

Aion

UNE BÊTA SE PROFILE

Le voile se lève enfin sur une date de bêtatest concernant Aion, le prochain MMO de NCsoft. Il s'avère qu'un bêtatest fermé devrait voir le jour à la fin du mois de juillet. Des invitations seront envoyées à 2 000 personnes. Cela reste encore très limité mais c'est un début. Pour rappel, sachez qu'Aion sera un MMO orienté PvP, dans lequel s'affronteront trois factions, dont une gérée par l'ordinateur. Bon, le résumé est bref mais croyez-moi, ce prochain titre de NC semble être un des MMO phares des mois à venir, du moins sur le papier.



PEGI

LE ONLINE C'EST MAL

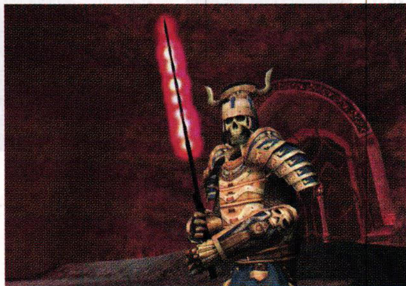
Le Pan European Game Information plus connu sous le sigle PEGI, protège les mineurs de contenus douteux auxquels ils pourraient être confrontés dans certains de leurs jeux préférés. Tout ça par le biais de logos connus de tous et affichés sur les boîtes de jeux. Mais le PEGI a un problème : le jeu online. Le contenu est en perpétuelle évolution et le comportement des joueurs incontrôlable (dialogue en direct, transferts de données persos...). Étant donné que les jeux online se développent à vitesse grand V et ce, sur tous les supports, le PEGI a créé une nouvelle branche nommée PEGI Online. Protéger les mineurs part d'une bonne intention, mais qui va nous protéger des Kevin de 12 ans ?



Dark Age of Camelot

SOLDES D'ÉTÉ

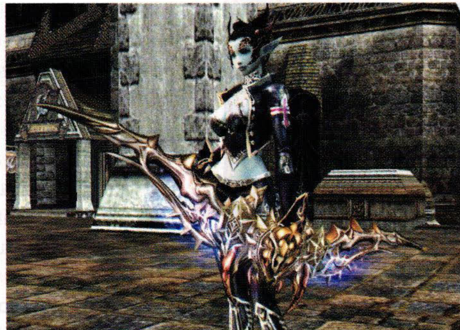
Darkness Rising, la quatrième extension de DAOC, sortie il y a un peu plus d'un an, voit son prix en baisse depuis la mi-juin. Au lieu de 9,95 euros, l'add-on passe à 4,95 euros. Cette offre s'applique uniquement à la version téléchargeable et non à la version boîte.



Lineage II

A DÉCOUVRIR

Koch Media a sorti un pack découverte Lineage II depuis début juillet. Pour 29,90 euros, vous aurez droit à la dernière version du MMO Lineage II. C'est-à-dire, celle comprenant toutes les évolutions des six dernières grosses mises à jour en date, dont la dernière Interlude. Vous pourrez également profiter de





45 jours de jeu gratuit. Sinon pour le même prix, vous pouvez aussi commander la Collector sur le site de PlayNC http://eu.plaync.com/fr/. Comme ça, un de vos personnages aura le droit de posséder le Sayha's White Mask. Un objet totalement inutile qui ne fait que donner un look plus sympa, ou pas, à votre perso. Du coup, on ne comprend pas trop le but de sortir ce Pack découverte vu le contenu annoncé.

K2 Network

CONQUÊTE DU MONDE

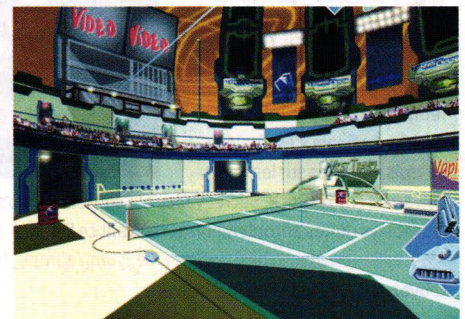
L'éditeur coréen, K2 Network spécialisé dans le MMO gratuit, annonce qu'il vient de débloquer 16 millions de dollars pour l'aider à conquérir le marché international. Notez qu'un partenariat entre K2 Network et Samsung a été créé par rapport au MMO Red Stone qui devrait voir le jour l'été prochain.

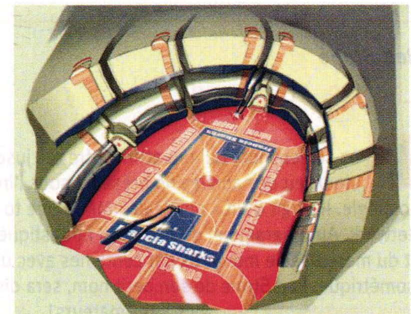


Empire Sports

SPORTIFS VIRTUELS

Le sport, juste le fait d'en parler, ça fatigue. En plus on transpire, les vestiaires, ça pue la chaussette... Bref, il n'y a rien de motivant à exercer une activité sportive. Et il ne manquerait plus qu'on se mette à manger des légumes et on aurait une vie saine et équilibrée, faut peut-être pas abuser. Mais pour nous autres sédentaires s'empiffrant de chips grasses et bonbons en tout genre, le monde moderne a inventé le jeu vidéo et ses simulations sportives. De quoi devenir un vrai champion dans la discipline désirée et ce, sans bouger de chez soi. Histoire de parfaire votre situation de médaillé d'or du canapé, voilà un MMO qui devrait attirer votre attention : Empire Sports. Ici, il faut diriger un personnage à travers différents sites sportifs afin de le faire intégrer un club, de l'entraîner et l'aider à évoluer. Il devrait être possible de participer à des matchs de tennis, basketball, à des descentes de ski ou encore des épreuves de fitness et gym de toutes sortes. Pour l'instant, les infos restent encore minces sur les différents mécanismes de jeu. Nous devrions en savoir plus dans les mois qui viennent puisque Empire Sports est prévu pour sortir à la fin de l'année. Le bêtatest ne devrait pas trop tarder et seules les personnes inscrites à la newsletter www.empireofsports.com seront sélectionnées dans un premier temps.





Diablo II

NOUVELLE SAISON

Diablo II passionne toujours autant, même après ses sept ans d'âge. Il suffit de se connecter à Battle.net pour voir encore le nombre de joueurs assidus. De fait, Blizzard relance une nouvelle saison de compétition. Tous les compteurs sont remis à zéro et voilà que la course à l'xp pour être le premier joueur haut level (re)commence.



Jumpgate Evolution

UN MMO SUR LE BILLARD

NetDevil vient d'annoncer une importante mise à jour pour le MMO Jumpgate. Sorti en 2001, ce titre exclusivement online va subir de nombreux changements : un lifting au niveau du moteur graphique, une meilleure I.A., de nouvelles missions, un système économique plus poussé, des affrontements PvP retravaillés et l'interface même devrait être améliorée. Grâce à cette nouvelle version appelée Jumpgate Evolution, le MMO spatial des créateurs d'Auto Assault devrait reprendre un second souffle.



Exalight

WIPEOUT EN MMO?

À la fin de l'année 2007, Neuf Cegetel va proposer un MMO à leurs abonnés. Nommé Exalight, ce jeu de course online permettra de piloter des bolides façon WipEout. Il sera possible de gagner des points d'expérience et d'acquérir des bonus et armes supplémentaires pour son véhicule. En photo, ça ne rend pas si mal, reste à voir le modèle économique proposé (simple promo, abonnement mensuel, Free to Play...) et si le gameplay tiendra la route.





WarCraft III

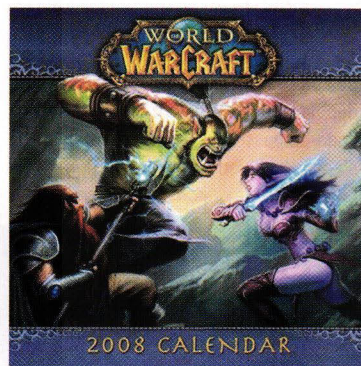
DOMINATION DE TOD



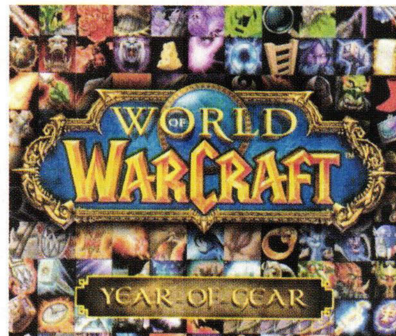
La saison 5 du tournoi Battle.net sur le populaire WarCraft III s'est déroulée sans surprise. Une compétition remportée 2 à 1 par ToD sur Grubby. La finale s'est étalée en trois manches sur les maps suivantes (Turtle Rock, Secret Valley et Echo Isles). Vous pouvez récupérer les replays de ces affrontements en suivant ce lien : www.esl.eu/eu/wc3l/blizzard/wc3/season5/europe_finals/match/6832199/. Croyez-moi, ça vaut le coup d'œil.

World of Warcraft

TOUT ET N'IMPORTE QUOI



Alors que certains tentent de trouver des remèdes improbables pour essayer de décrocher de WoW, d'autres font tout pour pouvoir y jouer n'importe où, même sans PC ni connexion Internet. La preuve avec la version WoW pour calculette Casio.
La dernière version en date est la 1.01, il ne s'agit que d'une aventure par texte. Une sorte de retour aux sources pour les amateurs de jeu de rôle textuel. Comme toute bonne chose qui ne sert strictement à rien, c'est indispensable.
Je vous laisse suivre le lien sur les forums du site judehype http://worldofwarcraft.judgehype.com/index.php?page=commentaires&n=11964 pour obtenir toutes les infos nécessaires. Toujours concernant l'univers du MMO de Blizzard, sachez que deux calendriers 2008 sont en pré-commande sur www.amazon.fr. L'un est un calendrier classique affichant les couleurs de WoW sur les douze mois de l'année. Alors que le deuxième, est composé de 365 pages.
Il s'agit évidemment d'un calendrier représentant chaque jour de l'année prochaine. Impossible d'oublier un soir de Raid !

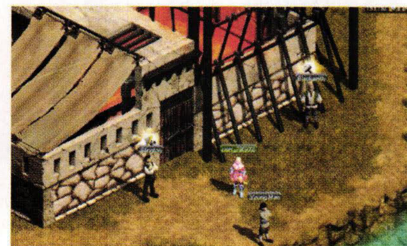


Red Stone

LE MMO DU PAUVRE

Les screenshots qui ont attiré votre œil jusqu'ici ne sont pas issus d'un vieux jeu des années 90 présenté sous l'influence d'une quelconque nostalgie. Il s'agit d'un « nouveau » MMO Free to Play coréen édité par K2 Network. Au programme, du médiéval fantastique, une huitaine de classes et du massacre de monstres par centaines avec un rendu tout en 3D isométrique. Red Stone de son petit nom, sera distribué par épisodes www.playredstone.com. Avis aux amateurs !

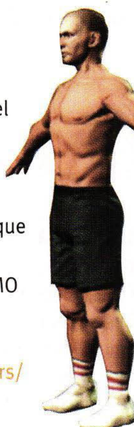




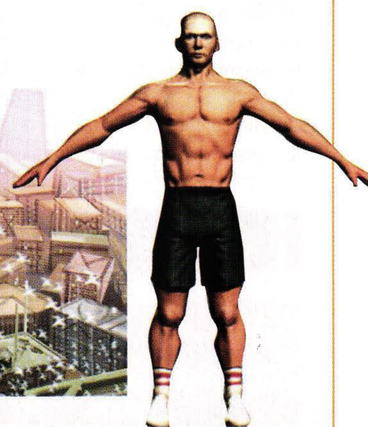
Football Superstars

CHAMPION DU MONDE, OU PAS

Les MMO sportifs ont l'air d'être le nouvel eldorado des développeurs. Pourquoi pas, ça change des nains et des elfes. Ici, il s'agit de Football Superstars qui permettra de gérer la carrière d'un footballeur. Il semble que la création de clubs sera de la partie en plus des traditionnels matchs. Voici le site de ce MMO un peu spécial qui devrait voir le jour au printemps 2008 : http://feature.mmosite.com/footballsuperstars/







Age of Armor

DE LA TAULE ET DE L'HUILE

Laissons nos amis les nains et leurs villes souterraines de côté pour voyager vers un univers nettement plus futuriste, celui d'Age of Armor. Au milieu du XXIe siècle, comme tout le monde le sait, la vie terrestre n'est pas des plus plaisantes. Les humains partent donc coloniser la Lune, Mars et d'autres recoins de l'espace pour une vie meilleure. Seulement les conditions de vie sur ces colonies ne sont pas franchement terribles. Ce qui amène les autorités terrestres à distribuer les richesses, matières premières et les soins de manière totalement inéquitable. Inévitablement, un conflit éclate et les résidents de Mars forment alors leur propre gouvernement, utilisant leurs connaissances en robotique afin de combattre l'armée déployée par le GTU (Gouvernement terrestre uni). En tant que joueur, vous dirigerez donc un robot nommé Armor qu'il faudra faire évoluer dans ce MMO proposant des attaques de villes et autres rassemblement PvP (joueur contre joueur) de masse. Pour le reste, rien de bien nouveau : différentes classes de personnages, personnalisation de son robot, extermination de



monstres pour gagner des points d'expérience, etc. Ceux qui ont apprécié RF Online trouveront sûrement la motivation de se lancer dans Age of Armor, ne serait-ce que par curiosité. Comme à l'accoutumée, il est possible de s'enregistrer sur le site officiel www.aoaus.com pour tenter de participer au bêtatest fermé qui a débuté fin juin. Le client est, quant à lui, téléchargeable dès maintenant pour un poids d'environ 900 Mo.

CYD



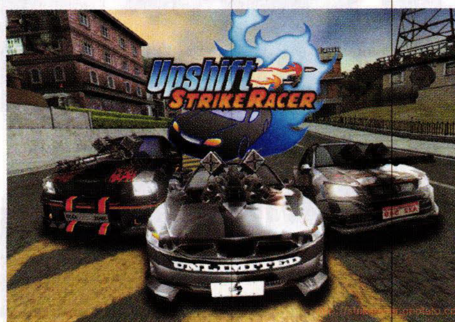


Upshift StrikeRacer

UN ARRIÈRE-GOÛT DE MOTO ROADER

Il y a des jours où le temps nous rattrape et nous prouve à quel point les années défilent vite. Certains le remarquent avec une calvitie naissante. Mais pour nous, le choc du temps qui passe est parfois nettement plus brutal que l'apparition de quelques poils blancs qui font le bonheur des pinces à épiler. Pour se prendre une petite vingtaine d'années dans la tronche, il suffit d'assister à l'ouverture du bêtatest d'un titre on-line qui nous rappelle ces bonnes vieilles parties de Moto Roader sur Nec PC Engine (nostalgie quand tu nous tiens). Ici, on parle de Upshift StrikeRacer qui propose de participer à des courses dont le but est de franchir la ligne d'arrivée en utilisant tous les moyens mis à votre disposition. En l'occurrence : mitrailleuses, missiles et divers autres bonus installés sur votre bolide comme un champ





électromagnétique pour ralentir les concurrents. Rien de tel pour lier des amitiés durables avec vos potes. Ce MMO de course devrait proposer un système d'achat d'équipements et de voitures mais actuellement, rien n'est encore disponible à ce niveau. Pour les moins agressifs, un autre mode de jeu permet de piloter son véhicule lors de courses beaucoup plus classiques où les armes sont interdites. Et pour les solitaires, il est tout à fait possible d'établir des records en Time Attack. Les meilleurs temps seront affichés tous les mois afin de savoir qui est le plus rapide du monde. Pour participer à des courses endiablées, il suffit de vous inscrire à la phase de bêta sur le site officiel http://strikeracer.gpotato.com ou d'aller vider votre grenier pour dépoussiérer vos vieilles consoles.

CYD

Requiem AA/Get a Life

DÉFILÉ DE MODS

AVOIR UNE LEUCÉMIE, ÇA M'A JAMAIS TROP BRANCHÉ. MAIS SI ÇA PEUT ME PERMETTRE DE JOUER À GET A LIFE UN JOUR, JE SIGNE TOUT DE SUITE. QUOIQUE...



Y a pas à dire, les gars de la Requiem Team savent jongler avec les pixels Shaders.

Ce mois-ci, des mods, il y en a à foison. Forcément me direz-vous, c'est l'été et quand on est modeur, on a autre chose à foutre qu'aller bronzer sur les plages en espérant choper de la... Bref, tout ça pour dire qu'à la rentrée, la communauté n'aura peut-être pas aidé à booster les ventes de crème solaire, mais elle aura derrière elle plusieurs projets bien sympathiques. Alors plus concrètement, j'ai sélectionné ce mois-ci deux mods bien différents en atmosphère : Requiem AA et Get a Life.

Alors on embraye la première avec du mod tout ce qu'il y a de plus ambitieux : Requiem Avenging Angel. Déjà, c'est un projet de totale conversion sur Quake 4 et quand on connaît le premier Requiem du nom, on se dit que la team de __MaX__ n'avait pas froid aux yeux. À l'heure où vous lirez ces lignes, une version démo nommée P Mods version 2 (quelques maps multi en fait) devrait être disponible sur le Net (Mod_db ou P mods à tout hasard). Après, on espère que l'instal sera un poil plus stable que notre version. En attendant, vous pouvez toujours vous rincer l'œil avec ces quelques screens exclus. Bah ouais c'est toujours ça de pris. L'adresse du site officiel : www.modrequiem.net

UNE LEUCÉMIE, ÇA VOUS DIT ?

Autre gros mod attendu par pas mal de monde, Get a Life www.getalife-mod.com. Soyons clairs : ce mod Half Life 2 bénéficie actuellement d'un effet de buzz assez similaire à celui qui a pu entourer DK Project, mais dans un cas comme dans l'autre, il faut avouer qu'ils le méritent. Ben ouais, un mod en sept niveaux, avec environ huit heures de durée de vie, un gameplay orienté action/exploration et un système de démembrement vous en connaissez beaucoup ? Ajoutez à cela un background assez original (jouer le rôle d'un gus qui a contracté une leucémie ça vous branche ?), du bullet time et une interactivité très poussée avec le décor : vous comprendrez qu'on a forcément flashé.

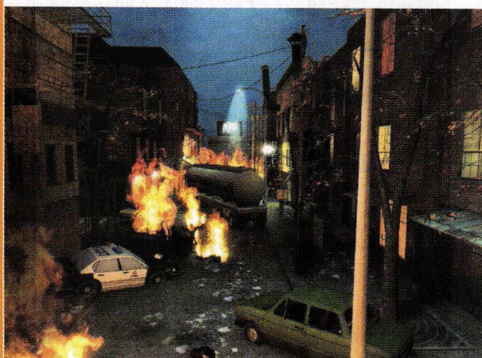
ÊTRE D'HUMEUR GÉNÉREUSE, C'EST TOUJOURS SUSPECT

Y a des fois, je me dis : franchement Tuttle, tu en fais trop. T'as trouvé tes deux mods là, ça devrait suffire à satisfaire tout le monde. Sauf que j'ai aussi une image à tenir, alors au passage, voici trois liens supplémentaires. Le premier (http://mods.moddb.com/gallery/image/63520) vous linke direct vers le nouveau pack de maps pour le très cartoon World of Padman. Le deuxième (www.phand.fr) vous renvoie au site officiel de Have a Nice Day, un mod franchouillard pour le moment en préparation, mais qui en est quand même à son septième trailer. Le troisième (www.gamearena.com.au/downloads/details.php/faiakes-mod-v22-for-stalker) vous renvoie à Faiakes,

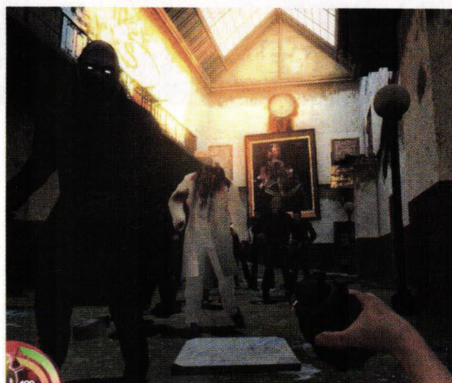


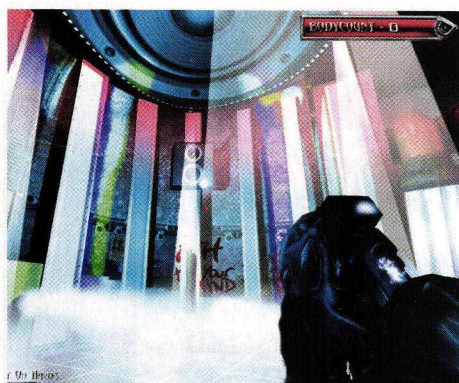
l'un des mods les plus incontournables pour S.T.A.L.K.E.R. Effets de lumière retravaillés, puissance des armes revue à la hausse et ambidextrie avec les fusils d'assaut, c'est toujours du S.T.A.L.K.E.R, mais en beaucoup plus bourrin. Hum, trois mods en un paragraphe, je me demande si j'ai pas été un peu trop généreux là. Faut que je me surveille, être trop gentil, ça n'a jamais payé son homme.

TUTTLE



Ambiance fin du mod (hum)

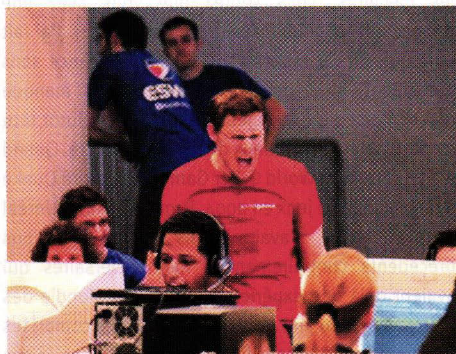


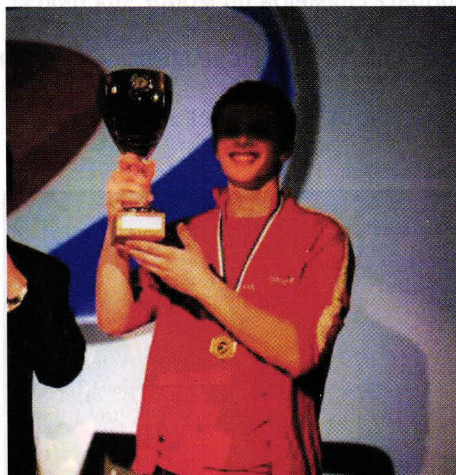


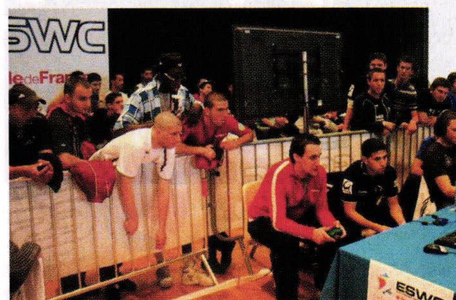
Coupe de France des jeux vidéo 2007

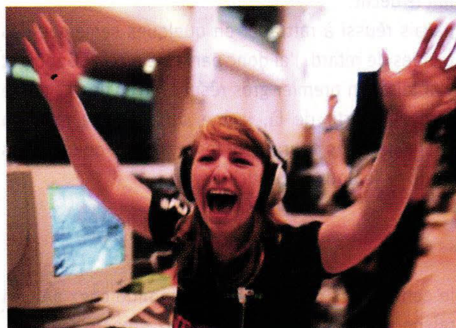
C'ÉTAIT À CHELLES, EN RÉGION PARISIENNE, LES 27 ET 28 MAI, QUE S'EST DÉROULÉE LA COUPE DE FRANCE DES JEUX VIDÉO. APRÈS UN CIRCUIT QUALIFICATIF SUR TOUTE LA SAISON, LES PREMIERS DU CLASSEMENT CYBERLEAGUES SUR PES 6, CS, W3, Q4 ET TMN S'AFFRONTAIENT POUR OBTENIR LES QUELQUES PLACES TANT CONVOITÉES POUR LA COUPE DU MONDE DÉBUT JUILLET À PARIS.


Le Centre culturel de Chelles accueillait cette édition 2007.


Wily le coach des goodgame et sa rage habituelle.


Champion en 2005, Wolf réitère l'exploit !


Les matchs PES ont enflammé le Centre culturel de Chelles.


Arwen des Orbital exulte, elle ira à la Coupe du monde.

Après une version 2006 à Trappes très critiquée, Games-Service a joué la carte de la sobriété et de l'efficacité. Pas de show faramineux mais des conditions idéales pour les joueurs et une bonne visibilité pour les spectateurs. Revenons sur les différents tournois !

À Quake 4, la finale a vu s'opposer un Quaker de la première heure, aAa-C@stro, à un ancien joueur Counter-Strike : i-falcuma. Ce dernier s'impose et se qualifie du même coup pour la deuxième année consécutive à l'ESWC. Satisfait, celui-ci déclare : « J'aurais tout de même préféré que Winz soit là pour défendre son titre ». En effet, Winz ayant remporté la dernière Coupe du monde, il était automatiquement qualifié et n'a pas pris part à la compétition.

Du côté Counter-Strike filles, douze équipes étaient réparties en deux poules et les favorites btb, orbital et 2L ne se sont pas fait surprendre. On notera la bonne performance des intensity, nouvelle génération de joueuses. LE match du tournoi fut la demi-finale entre les 2L et les orbital, puisque les btb, championnes du monde en titre étaient déjà qualifiées. Au terme d'une rencontre plus que serrée, ce sont les orbital qui explosent dans un cri de joie : elles sont qualifiées pour l'ESWC malgré une défaite logique en finale contre btb.

Sur TrackMania Nations, pas de surprise : Lign s'impose devant la révélation de cette saison Selrahc37 et Dridrione. Ici aussi, Carl, champion du monde en titre, manquait à l'appel.

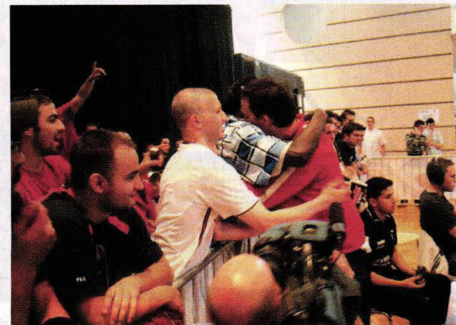
Sur WarCraft3, en l'absence de ToD, le trio de tête est respecté avec dans l'ordre le Night Elf de chez goodgame Wolf suivi des EFC LinKin et hG. Plus que bousculé, Wolf a su rester solide et remporter son deuxième titre de champion de France après 2005. Vivant en Chine, ToD n'a pu prendre part aux tournois qualificatifs, ce qui prive la France de son meilleur représentant !

Arrive PES 6, qui a sûrement été le tournoi le plus spectaculaire au niveau de l'ambiance. Une foule de supporters, en général là pour soutenir leur pote et du coup... des encouragements, des sauts, des cris, des joies et des pleurs. Deux joueurs de chez goodgame raflent la mise et les deux places pour l'ESWC : Droodie et SmainGerrard.

Enfin, le tournoi Counter-Strike n'aura jamais été aussi relevé que cette saison, avec pas moins de sept équipes pouvant prétendre au titre. La déception vient des dimension4, archifavoris et faciles vainqueurs du dernier tournoi majeur, ils sortent dès les quarts face aux atLanteam. L'autre grand favori, emuLate, s'impose au final sans n'avoir jamais été réellement mis en danger. La deuxième place revient aux goodgame, peu attendus après une saison difficile, supérieurs aux atLanteam en demi-finale. Avec ses champions en titre et les nouveaux qualifiés, jamais la France n'aura été aussi bien représentée lors de l'ESWC. Il sera tout de même difficile de réitérer l'incroyable exploit de l'an dernier avec cinq médailles d'or.

BALDOURS

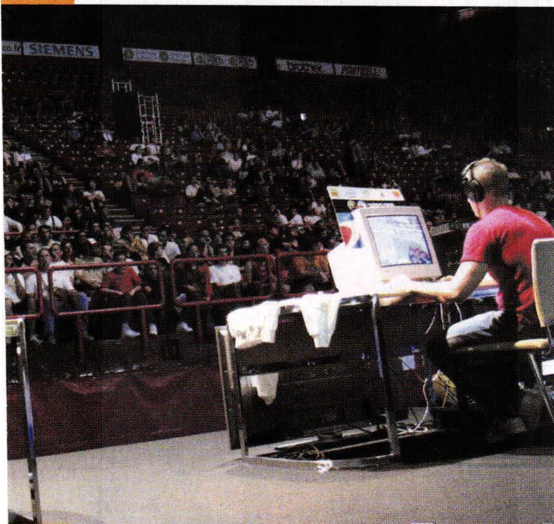
Le trio de tête TrackMania.


Droodie se jette dans les bras de ses potes après sa victoire.



Falcuma en interview après sa victoire sur Quake 4.

WINZ, GÉNIE DU FPS

DOUBLE CHAMPION DU MONDE SUR UNREAL TOURNAMENT EN 2005 PUIS SUR QUAKE 4 EN 2006, WINZ NOUS FAIT L'HONNEUR DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS. ORIGINAIRE DE LA COURONNE, PRÈS D'ANGOULÊME EN CHARENTE, MICHAEL « WINZ » BIGNET EST UN REDOUTABLE DUELLISTE EN FPS TOUT JUSTE ÂGÉ DE 20 ANS.



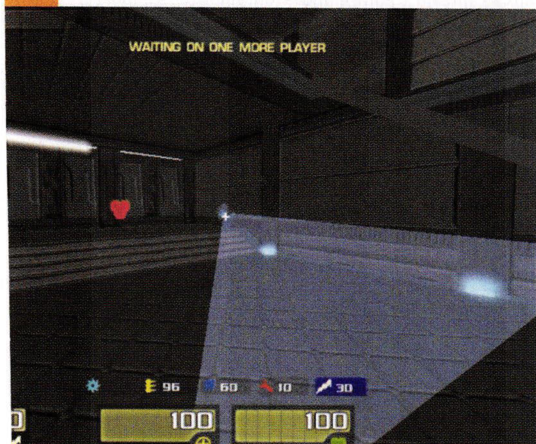
Sur scène, face à Toxic.

Hello Winz, on va commencer par une question récurrente ici : comment se sont passés tes débuts dans le jeu vidéo ?

Je crois que je joue depuis toujours, du Amstrad en passant par à peu près toutes les consoles jusqu'à ce que j'aie un PC à l'âge de mes 12 ans, j'ai joué à énormément de jeux offline comme Half-Life à l'époque avant de découvrir, comme pas mal de joueurs, GOA qui avait la particularité d'offrir des serveurs pour la démo de Quake 3. C'est à ce moment-là que j'ai fait mes débuts et mes premières parties sur Internet.

Le fait de pouvoir jouer contre autrui était quelque chose d'inédit et étant un passionné de jeux vidéo à la base, j'ai évidemment tout de suite accroché à l'idée de pouvoir en découdre avec des adversaires et pouvoir montrer ce dont je suis capable.

À quel moment et sur quel jeu t'es-tu dit que tu allais te lancer dans la compétition ?



Voilà à quoi ressemble Quake 4 chez les gamers.

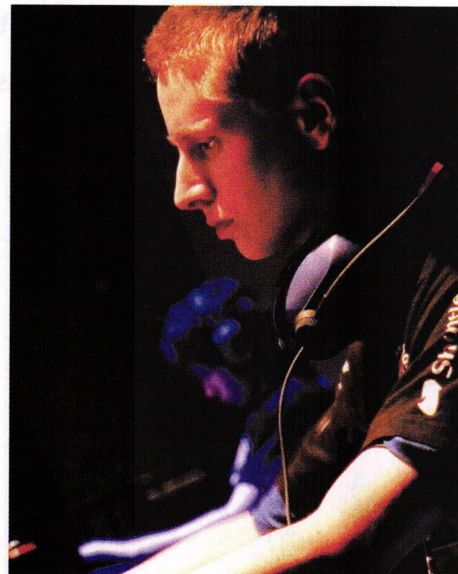
Je ne me suis jamais réellement posé la question, je pense que ça vient naturellement en progressant. Au fur et à mesure, quand vous commencez à accrocher les meilleurs, vous sentez que vous avez une opportunité et vous finissez par vous lancer. J'ai fait énormément de « LAN » à Quake 3 en France sans réellement inquiéter les meilleurs par manque d'expérience dû à mon jeune âge. Je suis plutôt têtu et extrêmement ambitieux donc j'ai persévéré. Quand les WCG (NDLR : World Cyber Games) ont retiré Quake 3 de leur liste de jeux en 2004, je me suis mis à Unreal Tournament, je n'avais jamais touché aux opus précédents contrairement à mes adversaires qui avaient déjà une expérience plutôt approfondie des mouvements du jeu. Après deux semaines complètes d'entraînements intensifs, je suis arrivé dans le top français et je pense que c'est à ce moment que s'est fait le déclic.

J'avais réussi à rattraper en quelques semaines des années de retard. J'ai donc participé aux WCG2004 et y ai fait mon premier gros résultat avec une seconde place. À partir de là, je me suis lancé à fond en enchaînant les tournois internationaux online dans lesquels je pouvais participer.

Tu es chez aAa depuis trois ans, comment t'ont-ils approché et que t'apportent-ils ?

Je connaissais déjà pas mal de monde chez aAa en raison de mon bref passage chez eux sur Quake3, dont leurs joueurs de la section UT2004 que j'avais déjà rencontrés en LAN.

Quand Madjar, Arsenik et Nelkee ont appris que je



Des casques d'hélicoptère sont utilisés sur scène pour couvrir les commentaires et le public.

me mettais à UT2004, ils se sont entraînés avec moi. C'est grâce à eux que j'ai progressé aussi rapidement, ils étaient au moins tout aussi dédiés à mon entraînement que je l'étais et je les en remercie.

C'est donc en toute logique qu'après quelques semaines d'entraînement, je les ai rejoints pour faire leur quatrième homme et ainsi compléter l'équipe TDM (Team Death Match).

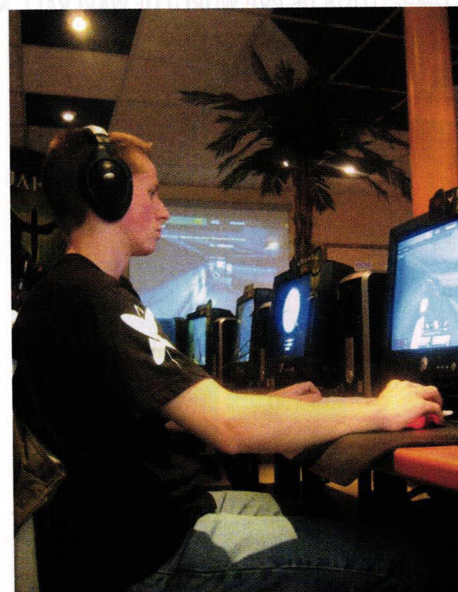
L'équipe aAa m'apporte beaucoup aussi bien sur le plan humain que pécuniaire, ils financent tous mes



Winz lève le chèque de la victoire sur le podium du Palais Omnisport de Paris-Bercy.



En interview avec GameOne après sa victoire en finale.


Le secret de Winz, l'entraînement !

déplacements pour que je puisse me rendre aux LAN, ils s'occupent de tout ce qui est logistique comme les réservations d'hôtel, d'avion et autres.

Beaucoup regrettent Quake 3, le quatrième opus t'apporte-t-il autant de plaisir de jeu ?

Pas autant, mais j'ai plaisir à y jouer sur certains aspects, évidemment, sinon je n'aurais pas pu continuer dessus, j'ai mes préférences sur un opus et d'autres préférences sur l'autre.

Pour moi, les gens n'ont pas su faire la part des choses et se sont montrés beaucoup trop exigeants envers le quatrième volet. À l'époque, nous aurions adoré Quake 4 comme nous avons adoré Quake 3, le fait est qu'après des années de compétition sur un jeu « fini » avec OSP (mod utilisé pour la compétition) nous tolérons moins bien ou voire pas du tout le fait que le jeu ait des défauts. Se dire que nous avions tout à refaire n'a évidemment pas motivé les foules. Pour moi, Quake 4 n'a rien à envier à Quake 3.

Les tournois de TDM ou CTF (Capture the Flag) se font rares voir quasi exceptionnels, le jeu en équipe ne te manque pas trop ?

Si bien sûr, même si je suis à la base plus un duelliste, c'est toujours sympa de partir à l'étranger avec des amis pour participer à un gros tournoi ou même simplement s'entraîner.

C'est dommage que les organisations ne privilégient pas plus le jeu en équipe, ça aurait probablement aidé la transition du troisième au quatrième opus.

Tu domines incontestablement la scène française, comment expliques-tu un tel écart entre toi et les autres ?

Je dirais que certaines personnes ont plus de facilité à progresser et devenir bon, je dois être suffisamment chanceux pour faire partie de ce type de personnes, après il ne faut pas baisser les bras quand on rencontre de la difficulté, c'est à force d'années de pratique et d'expérience que je suis arrivé là où j'en suis. Une grosse majorité de joueurs Quake 4 sont des nouveaux joueurs, contrairement à moi qui ait joué à Quake 3 pendant plus de cinq ans. C'est sans aucun doute un énorme avantage car les déplacements dans les deux jeux sont similaires ou presque.

Champion du monde UT2k4 en 2005, Q4 en 2006, comment as-tu vécu ces deux incroyables victoires ? De quel titre es-tu le plus fier ?

C'était extraordinaire, autant l'un que l'autre. Entendre la foule se déchaîner à chaque fois que vous fraggez l'ennemi, vous encourageant toujours et plus fort, c'est un moment intense et magique. Je suis aussi fier de l'un comme de l'autre, ils sont symboliques pour moi.

Quelles sont selon toi, les qualités requises pour percer à haut niveau dans un FPS solo ?

Persévérance, patience et assurance. Il ne faut surtout pas paniquer et jouer son jeu quelle que soit la situation.

Peux-tu nous expliquer comment se déroule ta préparation pour défendre ton titre ?

Je m'entraîne pour l'instant doucement mais sûrement et je vais bientôt partir à l'étranger pour effectuer un bootcamp (NDLR : entraînement intensif en LAN) pour être à 200 %.

Merci Winz et bonne chance ! Un dernier mot ?

J'aimerais te remercier pour l'interview, ainsi que mes sponsors principaux, à savoir Creative, Sennheiser et Qpad mais également le staff aAa pour leur boulot qui me permet de faire ce que je fais mais aussi et bien sûr ma famille qui est derrière moi.

BALDOURS



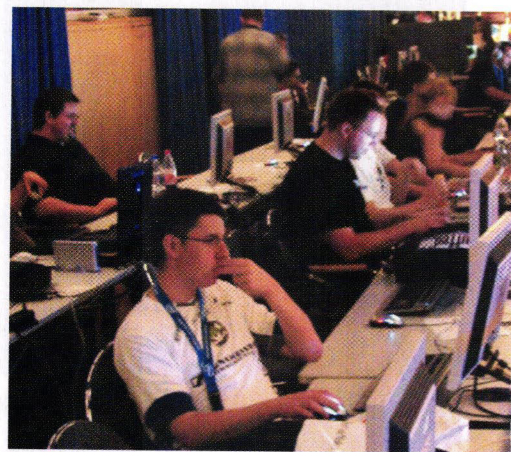
WoW Arène Saison 1

SEULS FRANÇAIS QUALIFIÉS POUR LES FINALES EUROPÉENNES, LES MILLENIUM NOUS FONT PARTAGER LEUR EXPÉRIENCE DE LA PREMIÈRE COMPÉTITION DE PVP WORLD OF WARCRAFT. AVEC DESVARIES PO ET UN VOYAGE AUX USA À LA CLEF... BUFF PLZ!



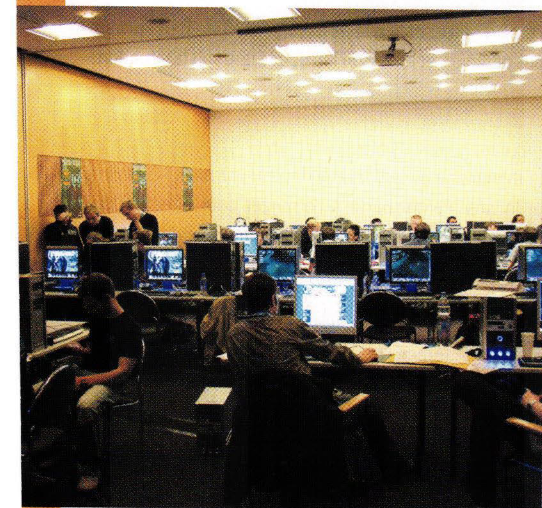
Deux ans! Deux ans enfermés à jouer à World of WarCraft, c'est long. Il fallait sortir prendre l'air un jour ou l'autre. On a choisi d'aller en Allemagne, à Hambourg. Et devinez pourquoi? Pour jouer à WoW! Eh oui, Blizzard aime choisir la vie de ses fans: après nous avoir scotchés chez nous, l'éditeur choisit où et quand ses fans peuvent s'oxygéner... Il faut dire que le prétexte était de taille: participer aux finales européennes de la première saison d'Arène 5c5 de World of WarCraft, ainsi qu'assister au dénouement de la saison 5 du championnat WarCraft III Frozen Throne (remporté par ToD).
Les fanas de FPS, RTS et autres titres « esport » sont habitués aux grandes compétitions internationales. Mais nous autres, joueurs de MMORPG, les « mous du clic », n'avions encore jamais pu démontrer nos talents de cyberhéros antiterroristes. Il était donc impensable de manquer cet événement qui, il faut le dire, marque un tournant dans l'histoire du MMO. Et c'était l'occasion rêvée d'étrenner les beaux tee-shirts de notre partenaire Joystick!

Pour cette entrée dans la cour des grands (l'esport), Blizzard a mis le paquet. Les joueurs des huit meilleures formations européennes ont été chouchoutés. Billets d'avions allers-retours réservés et payés, chambres d'hôtel individuelles (minibar compris!!!) L'hôtel, tout près du centre des congrès de Hambourg, le lieu où se déroulait la compétition, était luxueux.
Le rez-de-chaussée et le premier étage du centre des congrès étaient réservés à la compétition. En bas, la presse et le public assistaient dans une grande salle aux matchs W3 FT et WoW, diffusés en streaming sur écran géant. De nombreux sites communautaires étaient présents, ainsi que des sites d'actualité généraliste sur le jeu vidéo, sans oublier l'humble représentant de Joystick que je suis. Un bon buzz pour Blizzard, qui n'avait pas l'intention de manquer le baptême européen de son MMO dans la sacro-sainte catégorie « esport ». Les parties étaient commentées en allemand et en anglais en direct par des professionnels. Interviews et talk-shows ponctuaient chaque match, en alternance avec des commentaires de joueurs venant introduire ou débriefer leurs parties.
L'accès au premier étage était restreint. Pas question d'atteindre cette zone sans montrer patte blanche (badge presse, joueur ou staff). Une bonne décision, qui a permis aux joueurs de s'affronter dans la tranquillité sans être submergés de fans. Certaines équipes n'avaient jamais éprouvé le stress d'une compétition, ou même joué ailleurs qu'à la maison derrière leur PC. Il fallait donc démarrer doucement.
Les matchs WoW ont commencé dès le samedi matin, avec les huit meilleures équipes européennes. On

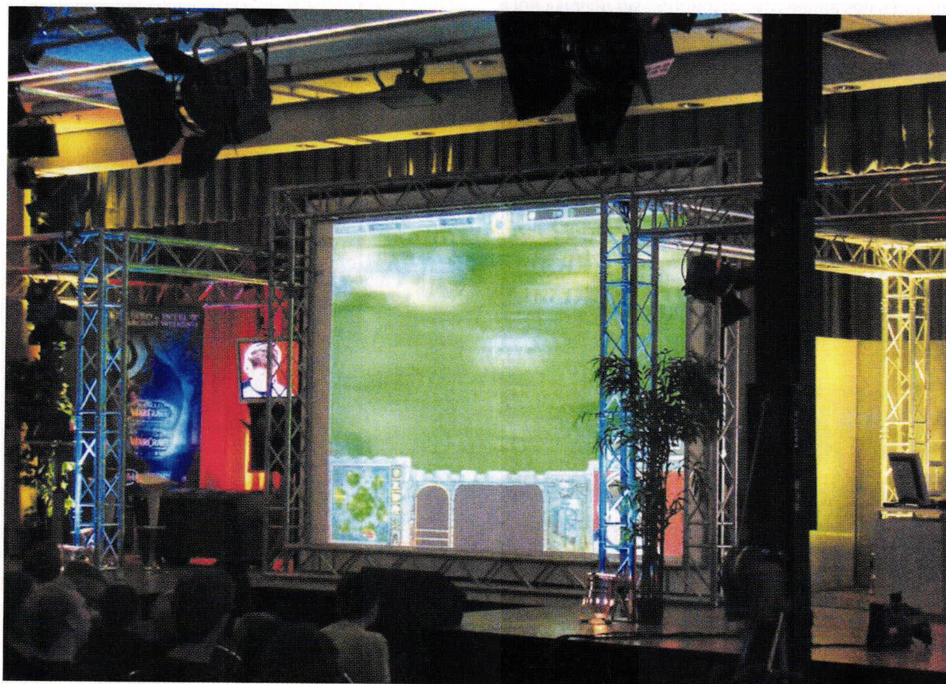


L'espace presse dans le showroom... Confortable.

retrouvait les prestigieuses écuries SK-Gaming (Suède) sous le nom de Warders of the Melee et Curse (team Euro) sous le nom de Log, qui ont d'ailleurs remporté respectivement la première et seconde place de ces finales. Les autres équipes présentes étaient Nashwan (team Euro; 3e), Knockout (Finlande), Feel the Pain (team Euro), Art of War (Italie), Deathwing (Grande-Bretagne) et Millenium, seule représentante française. Tous étaient en compétition pour atteindre l'une des trois places qualificatives pour la finale mondiale et rejoindre les trois équipes américaines et les deux équipes asiatiques déjà qualifiées pour la grande finale d'Anaheim (Californie), qui se déroulera pendant la Blizzcon en août. Le niveau très élevé a donné lieu à des rencontres de haute volée et à des moments de suspense assez intenses. Warders of the Melee (SK Gaming) en a fait les



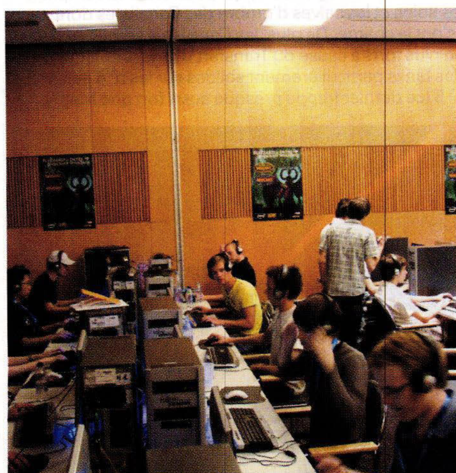
La salle réservée au tournoi d'arènes 5c5 de World of WarCraft.



Le showroom: public, écran géant et interviews.


L'équipe Millenium, soutenue par Joystick!

frais dès son premier match, poussé par Millenium dans ses derniers retranchements : 2-2 puis finalement 3-2 pour SK. Les autres matchs se sont déroulés assez rapidement. Log (Curse) vs Knockout s'est soldé par une cuisante défaite de Knockout (3-0) en quinze minutes, soit cinq minutes par match. Le match pour la troisième place a été particulièrement éprouvant pour Nashwan et Millenium. Après une égalisation de Nashwan a 2-2, la dernière manche a été extrêmement tendue, puisqu'une réflexion du sort Cyclone par le guerrier Nashwan sur le druide Millenium, a mis ce dernier hors de combat six secondes, privant les Français du contrôle du combat, ce qui a permis à Nashwan de retourner la situation et de gagner la partie.
Le dimanche 24 avait lieu la grande finale entre les vainqueurs du Winner et du Loser Bracket, qui a opposé Log à Warders of the Melee. Les deux équipes bien entraînées après leurs matchs de la veille ne s'étaient pas couchées trop tard le samedi soir, contrairement aux autres équipes qui étaient allées fêter leur victoire, ou se détendre autour d'un verre. La finale s'est déroulée en deux parties de trois matchs. La première partie a été très « sportive » et les cris des joueurs lançant des ordres ou hurlant après une erreur ou la mort d'un coéquipier ont attiré la foule dans la salle de la rencontre. La première partie a été gagnée par Log 1-3. Persuadés de leur victoire sur les SK, les Curse se sont levés pour aller leur serrer la main, utilisant le traditionnel « GG » de fin de match. Les SK qui n'avaient pas bougé de leur chaise se demandaient pourquoi les Log faisaient mine de partir... « Hey les gars, c'est pas fini. Il y a une deuxième partie à jouer. ». Oh la fausse joie ! Mal à l'aise, les Log ont interrogé le responsable de la partie du regard qui acquiesça ensouriant. Malheureusement, les Log perdirent 3-0 dans cette manche face aux SK, ne repartant qu'avec la deuxième place.


L'équipe Nashwan revoit sa stratégie avant le match suivant.

INTERVIEW DE TARDE

MAGE DE L'ÉQUIPE WARDERS OF THE MELEE (SK GAMING)

Rappel de la composition de l'équipe:
ZEKSY: PRÊTRE
OTEUS: GUERRIER
?ØSFËRRÄÎ: CHAMAN
TARDE: MAGE
LOMAS: PALADIN

Joystick: Comment s'est passé ce match de finale contre Log (équipe Curse) ?
Tarde: C'était vraiment bien. Au début de la partie, dans la première arène, on était très stressé. Notre paladin a été fear et n'a pas pu dispell et soigner correctement à un moment décisif. Nous avons donc perdu cette première manche. Nous avons réadapté notre technique. La team Log a un très gros DPS, on a donc tout fait pour le diminuer. On s'est concentrés sur leur prêtre spé ombre et on a essayé de le tuer au plus vite. En gros, notre technique était de survivre jusqu'à ce que le prêtre n'ait plus de mana. On est donc resté agressif au corps-à-corps sans cesser de le harceler et de contrôler les autres classes en même temps.

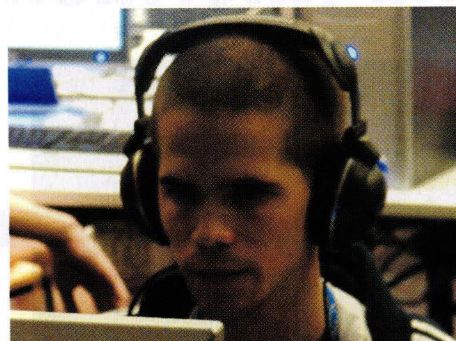
Aviez-vous déjà eu l'occasion de vous entraîner contre Log auparavant ?
SK Gaming: Pendant toute la saison 1, pas du tout. Par contre, on les a rencontrés pour la première fois sur les serveurs de qualification et ça nous donnait la possibilité de voir comment ils jouaient. Mais ce n'est pas du tout pareil de jouer sur le Net qu'en LAN, avec toute son équipe réunie.

Y a-t-il des équipes contre qui vous avez joué, dont le gameplay vous a particulièrement marqué durant cette compétition ?
SK Gaming: Oui, une seule : Millenium. Les joueurs de cette équipe étaient vraiment forts. C'est le premier match qu'on a joué et commencer la journée par des combats aussi techniques et serrés nous a vraiment mis la pression. Cette équipe a un burst de folie et harcèle chaque joueur en permanence. Pas le droit à la moindre erreur sinon la sanction est immédiate.

Quelle est la suite des événements pour votre équipe ?
SK Gaming: La grande finale mondiale aux USA !

Et vous êtes plutôt confiants ? Vous savez contre qui vous allez jouer ?
SK Gaming: On n'est pas spécialement stressé de se rendre aux USA pour la finale. C'est au contraire très excitant pour nous de continuer l'aventure. Et pour les équipes qu'on rencontrera là-bas, on ne sait pas vraiment contre qui on va jouer. On sait qu'il y a une équipe coréenne qui est composée de deux guerriers. C'est plutôt rassurant pour nous car en entraînement, on est assez bon contre les compos double-guerriers.

On vous souhaite bonne chance pour la suite !


Tarde, mage de l'équipe Warders of the Melee (SK, Suède).

LE CLASSEMENT FINAL WOW 5C5 ARÈNES

1/ SK Gaming - 3000 $ + accès aux finales mondiales
2/ Log- 2000 $ + accès aux finales mondiales
3/ Nashwan - 1000 $ + accès aux finales mondiales
4/ Millenium
5/ Knockout
6/ Feel the pain
7/ Art øf War
8/ Deathwing


Finale Log (à gauche; Curse) vs Warders of the Melee (à droite.; SK).



Magtheridon

Ne mentez pas, on sait que vous enchaînez les défaites devant Magtheridon. Cet extrait de notre prochain Hors-Série devrait vous aider à le vaincre. Le reste en kiosque, pour très bientôt !



LE BOSS EN DEUX MOTS

La nouvelle Onyxia de Burning Crusade, c'est lui, Magtheridon – Mag pour les intimes. Avec ses amis Maulgar & Gruul, il fait partie de ces nouveaux raids courts – tout est relatif – en intérieur de Burning Crusade. Mais attention, les sorties « Maugruulidon » (copyright Ragondins des Ténèbres) expédiées en deux heures ne sont pas encore à portée de toutes les guildes. Si la vôtre évolue à Karazhan comme un murloc dans l'eau, avec un raid équipé en conséquence, si Gruul mouille ses caleçons dès qu'il vous entend frapper à sa porte, alors il est sans doute temps de vous frotter à l'un des plus terribles rejetons de la nouvelle génération. Pour l'honneur, la gloire, et les pièces de torse des sets T4 !

QUÊTES LIÉES À MAGTHERIDON

• La suite de quête des Naaru n'est plus nécessaire pour accéder à l'Œil du Donjon de la Tempête. Vous n'aurez donc plus besoin de tuer Magtheridon, mais la ligne de quête reste active et permet d'obtenir un anneau épique de résistance au feu présenté dans la table de loot.

• Magtheridon drop également la Tête de Magtheridon (une tête pour tout le raid, sur le même principe qu'Onyxia, Néfarian & co), qui donne accès à quatre beaux anneaux que vous trouverez également en table de loot.

PRÉPARATION DU COMBAT

• Aucune quête tordue, aucun prérequis ne sont exigés pour accéder au repaire de Magtheridon (à part être niveau 65… ce qui est déconseillé si l'on souhaite s'épargner une franche humiliation).

• **Composition du raid** : prévoyez au moins 5 tanks ; deux ou trois druides feral / paloufs protection pourront parfaitement faire l'affaire : vous n'êtes pas obligés de vous embarquer avec cinq guerriers suréquipés, mais il en faudra au moins deux bien dopés. Un minimum de trois démonistes est conseillé, sachant que l'idéal serait d'en avoir cinq sous le coude, au moins pour les premiers essais. Évitez de partir avec moins de huit soigneurs. Enfin, une bonne partie du combat va se jouer sur l'art d'interrompre les sorts : on aura donc tendance à privilégier les DPS qui en sont capables.

• **Composition des groupes** : la deuxième étape du combat nécessite une configuration particulière pour l'utilisation des cubes Manticron : voir l'étape 2, p. 90.

• **Inventaire** : on ne « réinventairera » pas le fil à couper la béarnaise pour cette rencontre, prévoyez de quoi gaver vos deux MT (celui qui tankera Mag et celui qui tankera le dernier Canaliste) en flacons, élixirs et autres consommables jusqu'à ce qu'ils en rotent des points de vie partout, ne négligez pas le pool mana de vos soigneurs et mettez toutes les chances de votre côté en aiguisant vos DPS.

• **Buffs** : en plus de la panoplie classique, on n'oubliera pas de demander aux prêtres de bien penser à placer leur protection contre l'ombre sur tout le raid.

• **Équipement** : il vous faut du matos issu de Karazhan au minimum ! Sinon, il vous faudra compenser par une débauche de consommables, pour un coût exorbitant.

• **Adds-on** : comme d'hab. On branchera son BigWigs ou équivalent pour chronométrer les aptitudes spéciales, notamment les Novas.

LES TRASH MOBS : GARDIENS DES FLAMMES INFERNALES

Caractéristiques : niv. 72 élite. Env. 190 000 PV.
Temps de repop : une heure

En guise d'apéritif, à expédier en moins de dix minutes pour un raid familiarisé avec les lieux, les Gardiens des Flammes Infernales défendent l'entrée du repaire de Mag. Vous en rencontrerez 4 groupes, chacun composé de 3 Gardiens. L'un de ces groupes est en patrouille. Vous devez les tuer tous, faute de quoi ils se feront un plaisir d'intervenir lorsque vous engagerez Mag et ses Canalistes. Les Gardiens sont certes d'une puissance parfaitement risible au regard de ce qui vous attend un peu plus loin, mais nous vous déconseillons formellement de foncer dans le tas. Ils possèdent en effet un choix de compétences conséquent :

Salve de traits de l'ombre (Shadow Bolt Volley) : 1 800-2 000 dég (ombre). Incantation : 1s. Portée : 30 m.
Mots de l'ombre : Douleur (Shadow Word : Pain) : 1 000 dég / 3s. Durée : 18s.
Affliction instable (Unstable Affliction) : Malédiction qui inflige 500 dég / tick. Ne doit pas être levée (inflige 4 500 dég et silence au joueur qui dissipe).
Pluie de feu (Rain of Fire) : 1 900 dég / 2s. Sort instantané, ne peut être interrompu.
Voile mortel (Death Coil) : Cible le joueur le plus proche après le tank. Inflige 2 000 dég et fear la cible (3s).
Peur (Fear) : Durée : 8s. Ne peut pas être dissipée.
Explosion d'ombre (Shadow Burst) : 2 000 dég sur la cible actuelle. Renversement et réduction de l'aggro.
Attaques ordinaires : 2 000-4 000 dég sur un tank.

Stratégie

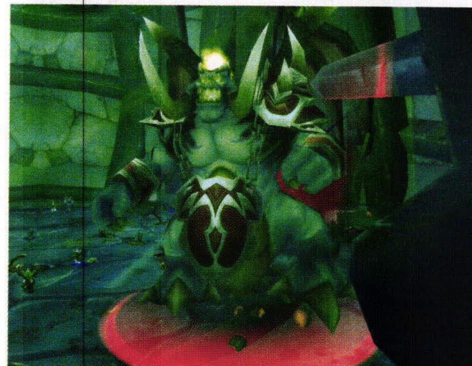
Les Gardiens ne peuvent pas être gérés par le biais des capacités de contrôle, rien ne passe, oubliez vos moutons, fear et autres contrôle mental : il va falloir les tanker, à distance du raid. Après un pull classique au chasseur, les tanks interceptent donc les Gardiens dans la descente puis les remontent chacun leur tour pour la curée. On prendra soin de systématiquement leur apposer une malédiction des langages afin de pouvoir plus facilement interrompre les Salves de traits de l'ombre. On prendra évidemment bien soin de ne PAS dissiper leur affliction instable, hein les palanoobs ? Les joueurs du raid devront être très attentifs aux pluies de feu, faciles à éviter mais rapidement mortelles en cas d'inattention.
On surveillera gentiment l'aggro afin d'éviter les mauvaises surprises conséquentes à l'explosion d'ombre (diminution d'aggro sur le tank). Ces quelques précautions prises, l'engagement devrait rouler sur du velours. Passons au plat de résistance.

RÉSUMÉ DU COMBAT

• Le combat se déroule en deux étapes. Première étape, Mag est maintenu prisonnier par cinq Canalistes des Flammes infernales qui utilisent des cubes flottants (les cubes Manticron) pour le maintenir enchaîné. Il se libérera 2 minutes après le début de la rencontre : l'étape 2 pourra alors commencer.

• Le but du jeu consiste à avoir tué le plus de Canalistes possibles lors de l'étape 1. C'EST LE POINT LE PLUS CRUCIAL DE TOUT LE COMBAT. Les raids supraroxxors parviennent à tuer tous les Canalistes avant que Mag se réveille. Si vous pouvez en tuer quatre, c'est très bien, vous aurez quasiment gagné la partie. Les raids encore tâtonnants ou un peu mous du DPS en tueront trois : le combat sera plus tendu mais jouable. En deçà de trois, vous pouvez faire vos valises et repartir pour Karazhan.

• Deux minutes se sont écoulées, Mag se réveille et l'étape 2 commence. Elle consiste essentiellement en une bonne gestion des cubes Manticron pour empêcher Magtheridon de lancer ses Novas. Il suffit de connaître la technique et d'avoir préparé son raid : si les joueurs sont disciplinés et autonomes dans leurs déplacements, tout ira bien. La fin de combat se complique un peu avec les débris qui chutent du plafond une fois Mag descendu à 30 %, mais cela ne devrait pas causer un wipe… sauf si votre MT en fait les frais.



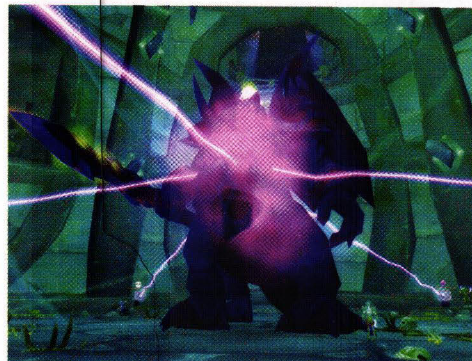
ÉTAPE 1

• Vous avez deux minutes avant que Magtheridon se libère de ses entraves. Deux toutes petites minutes, durant lesquelles l'essentiel du combat va se jouer ! Au centre de la pièce, Magtheridon enchaîné. Autour de lui, les cinq Canalistes. Ils ne vous prêteront aucune attention tant que vous n'aurez pas engagé le combat, vous pouvez vous positionner tranquillement et aller danser la gigue avec Mag si ça vous chante.

• Le schéma de l'étape 1 vous montre la configuration initiale du raid, juste avant le pull. Le plus simple pour empêcher les Canalistes de se soigner entre eux consiste en effet à les tanker à leur position de départ. L'idée générale est de les ramener un par un vers la position de kill (le cercle rouge = la position du Canaliste n° 1). La salle n'est pas grande, le raid peut se répartir dans l'espace pour gérer simultanément les cinq Canalistes, mais votre force de frappe restera concentrée sur la position de kill (cercle rouge).

• Le MT principal, celui qui devra affronter Magtheridon, est pour le moment en charge du Canaliste n° 2 (ou n° 3 pour les raids bien rodés) : cela lui laissera la marge nécessaire pour aller récupérer Mag à temps pour le début de l'étape 2.

• On pourra affecter des druides feral plutôt que des guerriers sur les Canalistes n° 1 et n° 3 (ou n° 1 et n° 2 si le MT est sur le n° 3). En effet, le raid étant plus présent vers cette position, d'autres joueurs pourront se charger des interruptions de sorts. En revanche, vers les positions 4 et 5, plus isolées, il vaut mieux que vos tanks soient des guerriers, qui pourront interrompre les soins et les salves d'ombre des Canalistes dont ils ont la charge. De plus, les Canalistes seront de plus en plus forts à cause du Transfert d'âme, il faut donc des tanks particulièrement solides sur les n° 4 et surtout n° 5 (ce dernier frappe presque aussi fort que Mag !).



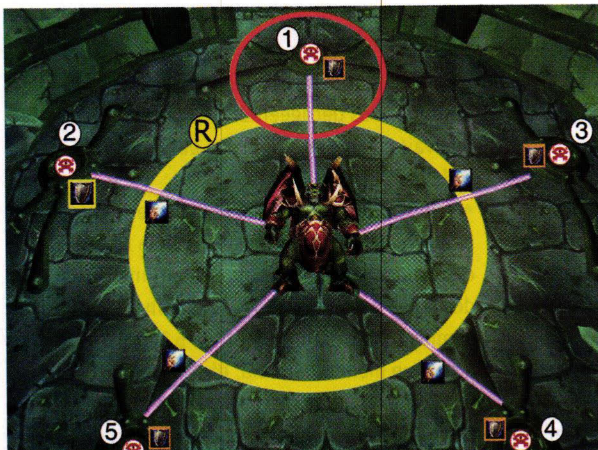


SCHÉMA STRATÉGIQUE DE L'ÉTAPE 1
Les Canalistes seront amenés un par un, par ordre (de 2 à 5) à la position de kill (cercle rouge). En attendant, ils sont tankés à leur emplacement de départ. Les joueurs chargés de gérer les compétences des Canalistes (démonistes et chasseurs pour les Infernaux ; voleurs et mages pour casser les sorts) s'éloignent juste ce qu'il faut pour pouvoir faire leur boulot. Les joueurs en charge du seul DPS se concentrent vers la position de kill.

Canalistes des Flammes infernales
① à ⑤ Ordre de kill des Canalistes
Position du raid
Position de kill des Canalistes
MT de Magtheridon
Off-tanks
Soigneurs en charge des tanks
DPS mêlée
Ⓧ Joueurs affectés aux cubes Manticron

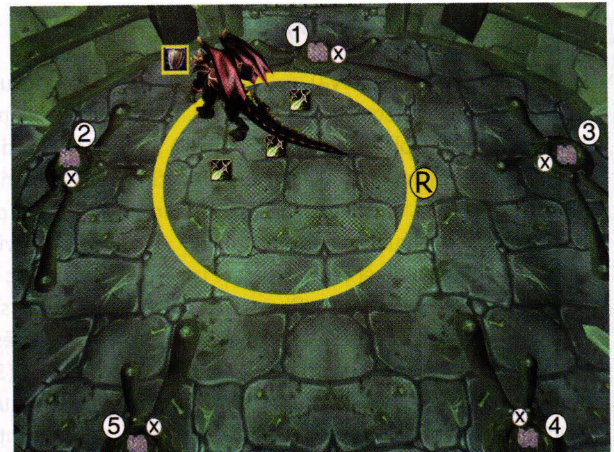


SCHÉMA STRATÉGIQUE DE L'ÉTAPE 2
Une position parfaitement classique (tank dos au mur, DPS mêlée à l'arrière, reste du raid réparti autour), sauf pour les dix joueurs en charge d'activer les cubes Manticron, qui doivent se relayer aux positions 1 à 5 et se tenir prêts à interrompre TOUTES les Novas explosives !

- Tout le monde est prêt ? Votre raid est buffé jusqu'aux dents ? On n'a pas oublié sa protection contre l'ombre ? Alors, pull ! Les cinq tanks engagent leurs proies simultanément et la danse commence.
- Tous les joueurs capables d'interrompre les sorts (mages compris : leur contre-sort fonctionne parfaitement contre les Canalistes !) se répartissent les cinq Canalistes. But du jeu : casser systématiquement les Guérisons ténébreuses, et interdire le plus possible de salves de traits de l'ombre. Pour ce faire, il faut d'abord ralentir les Canalistes : leurs temps d'incantation sont très courts ! Les démonistes se fendront de leur malédiction des langages, les voleurs de leur poison de distraction mentale. Ensuite, on affectera en général les voleurs au coup de pied systématique des Guérisons, tandis que tous les autres « casseurs » se chargeront d'un maximum de salves.
- Par ailleurs, il va falloir gérer le pop des Infernaux. Première précaution : essayer de bien se répartir dans l'espace, dans l'idéal à 10 m les uns des autres, pour éviter les dégâts de zone lors de l'arrivée des Infernaux. Ensuite, c'est aux démonistes de jouer ! Ils vont d'abord bannir, ensuite fear les Infernaux au fur et à mesure de leur arrivée. Si le raid manque de démonistes, on pourra demander aux chasseurs de gérer les Infernaux en kiting. En cas d'accident, si un Infernal se balade librement quelque part, on n'hésitera pas à le nova, à le piéger ou à le stun le temps qu'il soit repris sous contrôle. On ne tuera PAS les Infernaux : ils disparaissent au bout d'une minute de présence, ne gaspillez pas du DPS sur eux. Attention cependant, ils popent rapidement, et sont réinvoqués régulièrement par les Canalistes (dans la limite de deux Infernaux par Canaliste à un instant donné).
- La gestion des Guérisons ténébreuses + salves de traits de l'ombre + pop des Infernaux est la plus dure à mettre correctement en place. On conseillera aux raids débutants de se concentrer exclusivement sur cette tâche lors de quelques wipes d'essai : une fois cette routine mise en place, il est facile de s'occuper du DPS.
- Un petit mot enfin sur la ronde des soigneurs : les soigneurs affectés à un tank donné devront, une fois leur tank « libéré » (autrement dit, une fois tué le Canaliste dont il a la charge) se reporter en priorité sur les tanks suivants, qui vont prendre de plus en plus cher.
- À titre d'information, les guildes les plus à l'aise avec Magtheridon ont recours au bourrinage sauvage, en engageant tous les Canalistes de front, avant de leur exploser la mâchoire à grands coups d'AoE. Une variante des plus jouissives… mais à déconseiller franchement aux raids qui manquent d'assurance.
- Trois, quatre, ou peut-être cinq Canalistes ont été tués, et les deux minutes sont écoulées ? Magtheridon entre en scène, et il a le réveil mauvais !



APTITUDES SPÉCIALES DES CANALISTES DES FLAMMES INFERNALES (Hellfire Channeler)

Caractéristiques : 240 000 PV. Frappent un tank en mêlée pour environ 2 000 dég (sans le buff de Transfert d'âme).

Salve de traits de l'ombre (Shadow Bolt Volley)
- Volée de traits de l'ombre frappant les joueurs à portée (30 m). Env. 1 500 dég (ombre). Incantation : 1,5 seconde.
- Comment la contrer ? Tous les moyens standard d'interruption fonctionnent (silence, coup de bouclier, coup de pied, horion de terre, etc.).

Guérison ténébreuse (Dark Mending)
- Soigne 10 % du total de PV. Lancé par le Canaliste sur lui-même ou ses confrères dès que l'un d'eux tombe en dessous de 50 % de ses PV.
- Comment la contrer ? Interruption, moyens ordinaires, blablabla.

Invocation d'Abyssal ardent (Summon Burning Abyssal)
- Invoque un Abyssal ardent n'importe où dans la salle. Maximum de deux Abyssaux simultanément par Canaliste. L'impact de leur arrivée inflige environ 2 500-3 000 dég (feu) sur 10 m autour d'eux, assortis d'un stun de zone.
- Caractéristiques des Abyssaux : ils lancent des traits de feu (env. 3 000 dég, portée 20 m) et attaquent en mêlée (ils peuvent venir à bout d'un porteur de tissu en quelques coups). Ils disparaissent après une minute.
- Comment les contrer ? 1) bannissement de démoniste 2) fear 3) kiting par un chasseur. En cas d'urgence, n'hésitez pas à utiliser novas et autres pièges pour temporiser.

Peur (Fear)
- Cible le joueur le plus proche du Canaliste, son tank mis à part. Portée 40 m.
- Comment le contrer ? Par les moyens anti-fear ordinaires : aptitudes de classe ou de race, bijoux, totems…

Transfert d'âme (Soul Transfer)
- À la mort d'un Canaliste, ses collègues restants gagnent le buff de Transfert d'âme : +20 % de taille, +30 % de dégâts, +30 % de vitesse d'incantation.
- Comment le contrer ? Ce n'est pas contrable, il ne vous reste qu'à serrer les dents.

Le dernier Canaliste bénéficiera tout de même d'un buff de 120 % aux dégâts et à la vitesse d'incantation !

APTITUDES SPÉCIALES DE MAGTHERIDON

Nova explosive (Blast Nova)

• Une redoutable attaque de feu canalisée. Incantation : 2s. Cible le raid entier, inflige à tous les joueurs environ 2 500 dég de feu toutes les 2s pendant 10s. Fréquence : au bon vouloir de Magtheridon, minimum de 1 fois toutes les 50s. À noter : la Nova explosive n'est jamais lancée lors d'une secousse (ouf).

• Comment la contrer ? Grâce aux cubes Manticron : voir le détail de l'étape 2.

Secousse (Quake)

• Un tremblement de terre qui renverse en arrière de deux mètres tous les joueurs du raid, une fois par seconde pendant sept secondes. Fréquence : la première secousse a lieu 40 secondes après la libération de Mag ; ensuite, une fois par minute. Interrompt bien entendu les actions en cours.

• Comment la contrer ? Prévoir des coussinets rembourrés pour se faire moins mal aux fesses, et recourir aux sorts instantanés (bouclier du prêtre, Rapidité de la nature, etc.) pour les soins.

Déflagration (Conflagration)

• Magtheridon expédie régulièrement des boules de feu un peu partout dans son repaire, au gré de ses envies. Principal problème : les flammes persistent sur le sol pendant plusieurs minutes, les joueurs qui y mettent le pied sont désorientés quelques secondes et sont victimes d'un DoT (300 dég de feu) contagieux, qui se propage aux joueurs proches.

• Comment la contrer ? En ouvrant ses « nœils », en évitant les foyers créés par les boules, bien sûr, mais aussi en veillant à ce qu'ils ne soient pas sur votre trajectoire en cas de secousse.

Enchaînement (Cleave)

• Attaque en mêlée frontale, en forme de cône, devant le boss. Touche plusieurs cibles – vous connaissez le topo. Inflige 8 000 dég à un tank. Temps de recharge : 10s.

• Comment le contrer ? Comme d'habitude. « Tous derrière, tous derrièèèreuh ! Le p'tit tank, dans le mauvais temps, tous derrière et lui devant ! ».

Débris (Debris)

• Tombé à 30 % de sa vie, Mag devient Enragé. Chez lui, ça ne se manifeste pas à la force des poings mais plutôt via l'environnement : dès qu'on atteint les 30 % le plafond commence à s'écrouler, inflige 5 200-6 800 dég à chaque membre du raid, et l'assomme par la même occasion. Par la suite, des débris pourront occasionnellement tomber ici ou là : s'ils tombent sur la tête d'un joueur, c'est le one-shot assuré, même sur un tank dopé.

• Comment les contrer ? On prévoit une potion ou une pierre de soins pour la chute du plafond à 30 %... Pour les débris suivants, une animation vous prévient de la catastrophe imminente : si vous voyez de la poussière tomber du plafond près de vous, courez. Vite.

ÉTAPE 2

• Tandis que l'étape précédente demandait un roulement de kill parfait, un raid très autonome et un DPS soutenu, cette seconde étape est nettement plus simple : il suffit d'appliquer correctement la technique d'utilisation des cubes Manticron. Un ou deux wipes, le temps de prendre le pli et ça devrait être bon.

• Le principe est simple : si les cinq cubes Manticron sont activés en même temps, Magtheridon se retrouve à nouveau prisonnier, ce qui interrompt tout sort qu'il s'apprêtait à lancer. L'utilisation principale des cubes par le raid vise à interrompre les Novas explosives de Mag : c'est en effet le seul moyen de les contrer.

• Les autres caractéristiques des cubes Manticron sont moins importantes pour le raid, mais restent à prendre en compte. Lorsque Mag est prisonnier, les dégâts qui lui sont infligés sont triplés ! Hélas, on ne peut le maintenir prisonnier bien longtemps, car l'utilisation des cubes inflige également des dégâts (inévitables) aux joueurs qui les contrôlent (800 dég/s). Enfin, les joueurs ayant utilisé les cubes se verront affectés d'un débuff (« Épuisement de l'esprit ») qui leur interdira d'utiliser le cube pendant 90 secondes.

• 90 secondes ? Le temps de recharge des novas étant de 50 secondes, on en déduira facilement qu'il faut DEUX groupes de cinq joueurs en charge de se succéder aux cubes. On prévoira donc deux groupes complets dans le raid qui seront affectés aux cubes tour à tour : principalement les off-tanks, qui n'auront pas grand-chose d'autre à faire lors de l'étape 2, sinon des DPS voire des soigneurs. On désignera aussi nominalement cinq remplaçants au cas où certains de ces joueurs viendraient à mourir.

• C'est sur ces joueurs que repose le bon déroulement de cette étape ! Qu'un des cinq joueurs rate l'activation du cube au moment de la Nova et c'est le wipe. D'ailleurs, si vous repérez un problème et un cube vacant lors d'une incantation de Nova, ne perdez pas de temps à réfléchir et foncez l'activer ! On réglera les comptes plus tard...

• Une fois les cubes gérés, le reste est relativement aisé. Quelques mots tout de même sur le tanking : le MT se tiendra dos au mur, non loin de la position n° 1 de la précédente étape, afin de ne pas être expédié trop loin en arrière lors des secousses. Il faudra évidemment du soin intensif : Magtheridon n'est pas une lopette. On réservera cependant les soins instantanés pour tenir le MT en vie lors des secousses.

• Attention, tous les joueurs doivent surveiller leur position. Si des boules de feu projetées par Mag ont atterri derrière eux, il faut qu'ils se décalent afin de ne pas se retrouver expédié dans les flammes lors des prochaines secousses (n'oubliez pas que les déflagrations sont de surcroît contagieuses !).

• Petite « pause » avant d'arriver aux 30 % de vie de Mag : on prendra soin d'attendre d'avoir activé les cubes juste pour passer la barre des 30 %, afin de se donner un peu plus de marge de manœuvre, et, surtout, on vérifiera l'état de santé général du raid. Il faut que tout le monde soit remonté au max de vie. En effet, le plafond se casse alors la figure (voir « Débris » dans les aptitudes spéciales), tout le raid est étourdi et chaque joueur encaisse environ 6 000 dég.
On enchaîne immédiatement avec une pierre de soins ou une potion de vie afin de ne pas épuiser la mana déjà bien rognée des soigneurs. On prêtera également la plus grande attention à ce qui se passe au-dessus de sa tête : si l'on voit de la poussière tomber du plafond, on s'écartera au plus vite – c'est ça ou la mort. Les joueurs en charge des cubes ne doivent pas perdre la tête si cela leur arrive, il peuvent se déplacer suffisamment pour être hors de portée des débris, tout en étant toujours capable d'activer le cube.

Vous avez tué la grosse bête ? Bravo ! Vous avez bien mérité votre quart d'heure shopping...



PHAT LOOT

• Notez que Magtheridon drop les pièces de torse pour les sets T4 !

ARMES & PROJECTILES	TYPE	DROP	DÉTAIL
Vouge de la fosse	arme d'hast	+	dps 119.7 (354-532 x 3.7) / toucher > chance : vole 285-315 PV / ●●● > +4 ccrit
Baguette d'oblitération Erédar	baguette	++	dps 169 (177-330 x 1.5) (ombre) / +10 END +11 INT / +14 scrit / +16 sorts & soins
Bâton cœur-de-cristal à impulsions	bâton 2m	+	dps 68.9 (143-298 x 3.2) / +51 END +50 INT / +382 soins / +16 mana I 5s

ARMURES	TYPE	DROP	DÉTAIL
TISSU			
Protège-mains de dévoreur d'âme	mains	+	arm 132 / +31 END +24 INT / +21 scrit / +36 sorts & soins / ●● > +4 sorts & soins
CUIR			
Gants langue-de-vipère	mains	+	arm 247 / +31 END / +26 ccrit / +72 P.att / ●● > +3 ccrit
MAILLES			
Ceinturon du puits de la terreur	taille	+	arm 495 / +18 END +22 INT / +21 scrit / +44 P.att / +8 mana I 5s / ●● > +4 END
PLAQUES			
Ceinturon du puits sans fond	taille	+	arm 884 / +34 FOR +30 END / +28 ccrit / ●● > +3 ccrit
Grand heaume de tonnerre	tête	+	arm 1276 / +50 FOR +43 AGI +49 END
BOUCLIERS			
Égide du redresseur de torts	bouclier	+	arm 5279 / 137 bbloc / +21 INT / +53 soins / +11 mana I 5s
CAPES			
Cape du traqueur des pluies	dos	++	arm 105 / +28 END / +24 ccrit / +56 P.att

AUTRES	TYPE	DROP	DÉTAIL
BIJOUX			
Œil de Magtheridon (U)	bijou	+	+54 sorts & soins / Si un de vos sorts est résisté > +170 sorts & soins (10s)
Anneau du récalcitrant (U)	doigt	quête	(récompense Tête) +24 AGI +27 END / +54 P.att
Bague de feu du phénix (U)	doigt	quête	(quêtes des Naaru) +34 END / +30 RF
Bague de gardelumière Naaru (U)	doigt	quête	(récompense Tête) +21 END +25 INT / +55 soins / +8 mana I 5s
Bague de la fureur cramoisie (U)	doigt	quête	(récompense Tête) +22 END +22 INT / +28 sorts & soins
Chevalière de défense d'A'dal (U)	doigt	quête	(récompense Tête) arm 367 / +34 END / +20 déf
TENUS MAIN GAUCHE			
Talisman karaborien	tenu mg	+	+23 END +23 INT / +35 sorts & soins

Loki

ABANDONNÉ DES DIEUX ?

RIEN DE TEL QUE DE PASSER DU TEMPS ENTRE POTES POUR MASSACRER DES MONSTRES À TOUR DE BRAS. MAIS LES PREMIÈRES HEURES DE JEU DES PARTIES ONLINE DE LOKI NE MOTIVENT PAS À ARPENTER LES SERVEURS DU GAMECENTER TOUT L'ÉTÉ.



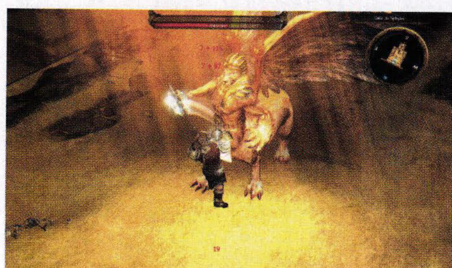
Non, vieux ! je n'ai pas envie de te servir de quille.

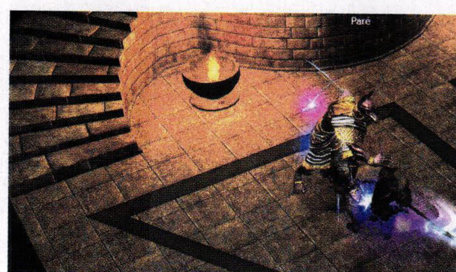


Dans un hack'n slash, dès l'instant où l'envie de voir son personnage évoluer s'installe, le pari est gagné pour les développeurs. Les joueurs deviennent accros, ils veulent s'opposer aux autres pour prouver qui est le meilleur, se balader sur des serveurs multi pour afficher leur supériorité en arborant des armes et armures brillant de mille feux... Mais pour cela, il ne faut pas seulement une campagne solo qui tienne la route. Si les différents modes multijoueurs de Loki semblaient présager une expérience agréable en réseau sur le fond, c'était sans compter la myriade de problèmes rencontrés au niveau de la forme. Avec le portail de jeu GameCenter, obligatoire pour jouer online à Loki, c'est plutôt l'envie de fuir qui s'installe.

PAS TRÈS MOTIVANT

Il faut tout d'abord noter que le service GameCenter est en partie indépendant du mode multijoueur présent dans Loki. Une fois en jeu, vous n'aurez accès qu'à l'option LAN sans aucune autre indication pour jouer en ligne. Lancez donc GameCenter pour rejoindre ou créer une partie avant même de trifouiller quoi que ce soit en jeu. Si ça ne pose aucun problème pour la plupart des joueurs, notez que le confort n'est pas franchement au rendez-vous. Dans le GameCenter, il est possible de voir les différents salons prévus pour accueillir les tueurs de souris prêts à cliquer frénétiquement sur des hordes de montres. Une fois dans une des six salles françaises proposées, on se retrouve devant une fenêtre pour le moins austère qui comprend les informations suivantes : nom des joueurs occupés et libres, nom des parties avec la version du jeu utilisé, le ping, etc. Certes les infos nécessaires sont présentes, mais on aurait apprécié un environnement qui ne donne pas la sensation d'être devant un tableur Excel. Pour la suite, il faut se lancer dans la création d'un personnage dédié aux parties online fermées et donc sécurisées. Pour cela, GameCenter vous renvoie vers une page Internet dédiée à la création de héros dont les différentes informations et restrictions sont indiquées en anglais. Encore une fois, ce n'est pas dérangeant en soi, mais c'est le genre de détails désagréables qui, cumulés rendent l'expérience de jeu sur GameCenter un poil agaçante. Comme les erreurs de script sur la page de sélection de personnages. Heureusement, le code réseau a été optimisé pour résoudre les plus gros problèmes de lag. Cet ennemi du joueur qui lui pourrit la vie lors des parties

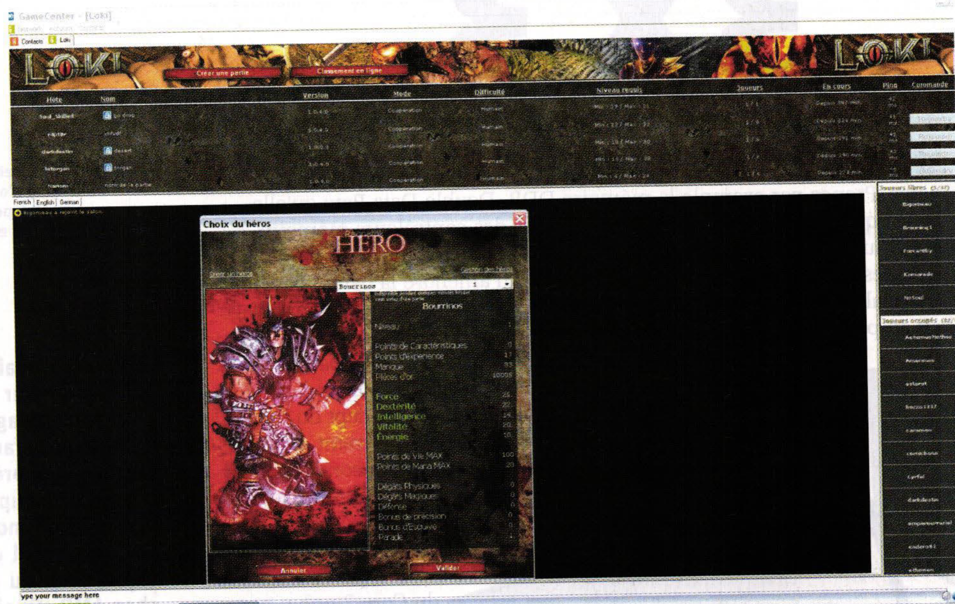






Il est grand, il est beau, il est fort. C'est Zeus quoi !





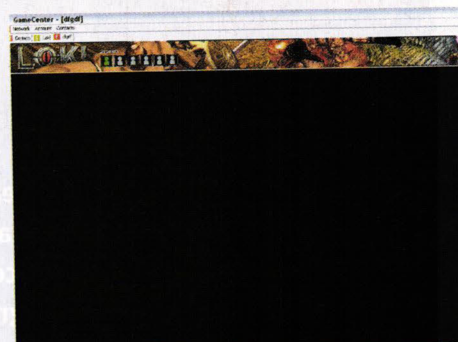
La limitation de personnages sur les serveurs de GameCenter est de 20. Ça laisse de quoi en inventer.

online reste encore présent, mais l'évolution est notable par rapport à la version boîte d'origine. Il faut dire que Loki en est déjà à deux patchs au moment où ces lignes sont écrites. Ça prouve que les développeurs ne veulent pas laisser leur bébé à l'abandon. Rappelons tout de même que les premières semaines sur Diablo II via Battle.net étaient agrémentées de file d'attente, de déconnexion et de lag. Laissons donc le temps à Cyanide de régler tous ces problèmes !

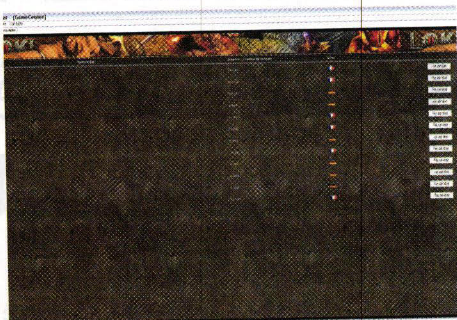
RESTEZ GROUPÉS

Concernant les parties multi en elles-mêmes, Loki souffre de choix assez étranges de la part de Cyanide. Par exemple, lors d'une session en coop, tous les joueurs présents dans la partie sont automatiquement groupés mais leurs portraits ne sont pas affichés dans une fenêtre de groupe classique. Du coup, on ne sait pas vraiment si nos coéquipiers sont en difficulté ou pas lors d'un combat, à moins de laisser notre curseur de souris positionné sur un personnage allié. Ce qui n'est pas franchement pratique. Autre problème gênant : le changement de zone de groupe. Se déplacer en équipe pour exterminer des créatures, c'est pratique mais chacun aime aussi vaquer à ses occupations. Comme aller faire une offrande à un dieu sans pour autant traîner toute sa troupe avec soi. Malheureusement, dès qu'un joueur change de zone, le groupe en entier se retrouve téléporté en même temps. Frustrant au possible. On a l'impression de revenir dix ans en arrière à l'époque des parties réseau de Baldur's Gate, ou personne ne pouvait aller vendre un objet sans rameuter tous ses coéquipiers avec lui. Derniers regrets : la limitation de niveaux lors de la création d'une partie multi. Ça forme une sorte de prison virtuelle assez gênante. Passé dix niveaux d'écarts avec les personnages de vos potes, vous ne pourrez plus jouer avec eux. Soit vous attendez qu'ils prennent du galon, soit vous recréez un avatar pour atteindre leur niveau. C'est tout de même dommage de limiter les accès via les niveaux des personnages. Du coup, il devient impossible de rejoindre rapidement une partie pour apporter un objet à un de ses amis qui débute. De plus, ça oblige les gens à jouer constamment ensemble afin d'évoluer dans la même tranche de niveaux. Il est vrai que le portrait multijoueur de Loki n'est pas très avantageux à l'égard de ce titre très sympathique en solo. Gardez tout de même en tête que ces quelques défauts peuvent largement disparaître au fur et à mesure des patchs et qu'il s'agit plus de problème de confort de jeu que de réels soucis empêchant de jouer en multi. Reste à espérer que Cyanide continue sur sa lancée en proposant d'autres mises à jour dans les prochaines semaines.

CYD



Une fois la partie créée, vous pouvez attendre vos futurs coéquipiers dans cette superbe salle. Ça donne envie !









3x3

Il se passe des choses incroyables parfois dans la tête des ingénieurs de matos. Prenez par exemple la mémoire DDR. Double Data Rate qu'elle s'appelle, ce qui a donné l'idée à des gens de faire des contrôleurs mémoire doubles canaux. En clair ? C'est la raison qui nous force à mettre au moins deux barrettes identiques dans nos machines et qui améliore la bande passante mémoire totale disponible pour nos processeurs chéris. Le concept du doublage marchait au poil avec la DDR et la DDR2, qui rajoutait un deux au bout.

Sauf que voilà, le mois dernier je vous parlais de la toute nouvelle DDR3. Un trois dans le lot, de quoi nous mettre le concept du double canal par terre ! Heureusement que les ingénieurs d'Intel sont là pour rattraper le coup : selon un rapport de nos espions inflitrés chez le constructeur, le processeur Nehelem (le « successeur » du Core 2 prévu pour mi-2008) intégrera un contrôleur mémoire triple canal ! Ouf, la logique est respectée…



À défaut d'une photo de Nehalem, voici un tas de Core 2 Duo.

J'aime Minnie


Rassurez-vous, cette chose énorme n'est qu'un prototype. Enfin, on espère…

Non, je n'ai jamais eu un amour particulier pour la compagne de Mickey dans mon enfance, d'ailleurs j'ai toujours préféré Donald. Il est beaucoup plus ronchon, un véritable modèle pour moi. Toujours est-il qu'on parle aujourd'hui du projet Gemini chez AMD. Quoi qu'est-ce, me direz-vous ? Vous vous souvenez probablement de la GeForce 7950 GX2, une carte graphique « spéciale » qui intégrait deux processeurs graphiques. Du SLI sur une seule carte, en quelque sorte. Eh bien Gemini, c'est tout pareil. Sauf qu'au lieu d'utiliser des puces haut de gamme comme l'avait fait Nvidia à l'époque, il s'agit ici de… 2600 XT. Un double milieu de gamme qu'ATI souhaite « mettre en face » (on appelle ça un positionnement marketing) de la 8600 GTS. Voili voilà, on attendra de voir les cartes avant de faire un commentaire…

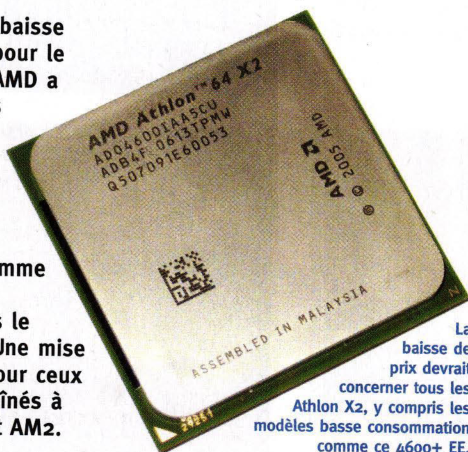
Après quelques mois très chauds au niveau de l'actualité du matos, c'est un peu l'accalmie. À croire que certaines personnes sont en vacances. Histoire de continuer à vous occuper pendant ces mois estivaux, nous allons nous atteler à un gros dossier sur l'overclocking et le refroidissement de son PC. L'avantage d'overclocker en été, c'est que si c'est stable, cela ne plantera pas en hiver lorsqu'il fera - 15° dehors !

par C_Wiz



Douzième démarque

Face à la grosse baisse de prix prévue pour le 22 juillet chez Intel, AMD a décidé de prendre les devants en baissant encore un peu plus le prix de ses Athlon X2. Une démarque notable, puisque cela place leur haut de gamme actuel, le X2 6000+ cadencé à 3 GHz dans le seuil des 160 euros. Une mise à jour sympathique pour ceux qui sont encore enchaînés à leur carte mère socket AM2.



La baisse de prix devrait concerner tous les Athlon X2, y compris les modèles basse consommation comme ce 4600+ EE.

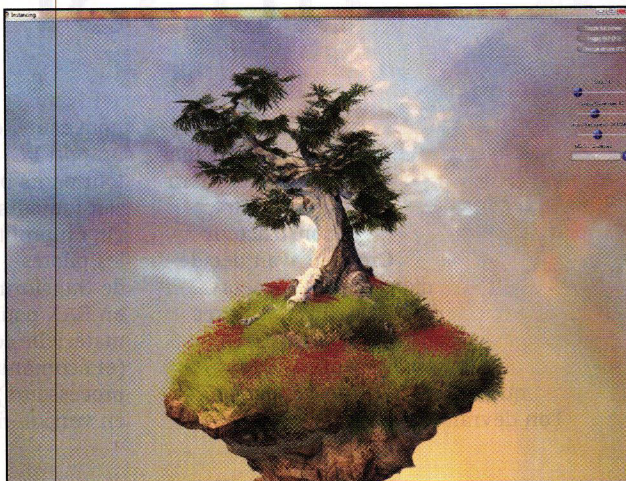
Phenom nommé



Cela ne vous aura probablement pas échappé, AMD travaille très activement sur sa puce K8L, des processeurs que nous trouverons bientôt dans les échoppes sous le nom de Phenom. Pour se démarquer des Athlon X2 d'aujourd'hui, AMD a décidé d'employer une nouvelle numérotation. On ne parlera plus de « Performance Rating » comme les 6000+ mais de séries. Les séries 7xxx signaleront les Phenom X4, modèles haut de gamme quad core tandis que les plus abordables versions double cœur, les Phenom X2 seront de la série 6xxx. Les Athlon X2 auront également droit à un renommage puisque l'on parlera de série 2xxx. Histoire de se différencier de son concurrent qui utilise lui aussi des séries assez similaires (Core 2 Duo E6600 par exemple), AMD ajoute deux lettres (au lieu d'une) devant ses chiffres. La première indiquera le « positionnement » de la puce : G pour le haut de gamme, B pour le milieu de gamme et E pour les processeurs qu'on évitera d'acheter quand on est un joueur. La deuxième lettre indique la consommation : P pour plus de 65 watts, S pour 65 watts et E pour 45. Trois modèles sont déjà disponibles sous cette nouvelle nomenclature, il s'agit des Athlon X2 BE-2300, 2350 et 2400 cadencés respectivement à 1.9, 2.1 et 2.3 GHz. Pour le reste, on vous laissera trouver tout seuls leur positionnement et leur consommation. Prenez ça comme des devoirs de vacances !

DirectX 10 prend forme

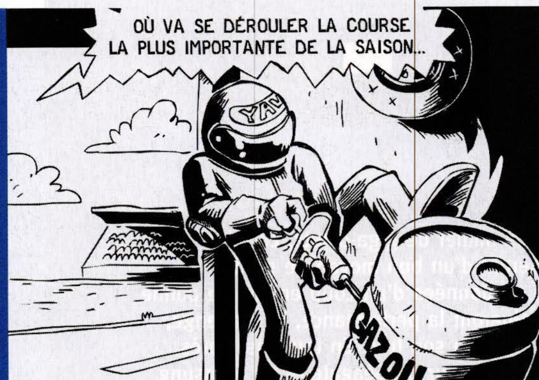
Depuis le lancement des GeForce 8 en novembre dernier, on attendait les premiers jeux exploitant la chose. Ils ont décidé de débarquer pour l'été puisque Microsoft tire son Halo 2 de son chapeau, ainsi qu'une version DirectX 10 de Geometry Wars, portage du jeu du même nom qui a fait fureur en son temps sur Xbox 360. Lost Planet disposera également d'un mode DirectX 10 que l'on peut déjà tester dans la démo.
Les possesseurs de cartes graphiques DirectX 10 utilisant Vista seront également heureux d'apprendre que deux « patchs » sont disponibles pour des jeux un peu plus anciens. Il s'agit de Call of Juarez et de Company of Heroes. Alors, heureux ?



DirectX 10 permet de faire de jolies choses, comme cette démo de Microsoft fortement inspirée de Final Fantasy 3. En voilà un bien bon jeu !

United we are strong !

L'union fait la force, surtout quand on est un peu en retard. Face à un Intel toujours en avance sur les procédés de fabrication, IBM, Samsung, Freescale et Infineon ont décidé de s'allier sur le développement de la technologie de gravure en 32 nanomètres. Pour rappel, Intel lancera à la rentrée ses premières puces en 45 nanomètres, chose qui ne se fera pas chez ses concurrents avant 2008.
Vous le savez, réduire la taille de fabrication des puces est un véritable challenge ces derniers temps. Indispensable pour augmenter les performances, ces réductions sont de plus en plus complexes à réaliser tant les lois de la physique viennent ennuyer nos amis. Toujours là pour nous ennuyer, la physique...





Les HD 2400 et 2600 sont là !

Je parle bien entendu des modèles d'entrée et de milieu de gamme des cartes graphiques DirectX 10 d'ATI. Ces nouveaux Radeon avaient été annoncés lors du lancement des HD 2900 XT, ils avaient cependant été repoussés à cause d'un problème de fabrication. Ces nouvelles puces utilisent en effet un procédé de fabrication en 65 nanomètres qui avait posé un tas de soucis. Après un gros paquet de révisions, les puces sont enfin prêtes à voir le jour et vous devriez les trouver dans les échoppes au moment où vous lirez ces lignes. Globalement, la HD 2600 XT semble avoir des performances proches de la GeForce 8600 GT, le milieu du milieu de gamme actuel de Nvidia. Rendez-vous dans le prochain numéro pour vérifier les performances de ces cartes qui devraient arriver dans quelques jours...



EPoX et Peek

Vous vous souvenez peut-être de la marque de cartes mères Epox, qui avait fait son trou il y a quelques années de cela avec des cartes peu chères mais pas forcément très fiables. Depuis quelque temps, nous n'avions pas vu grand-chose sortir de leurs griffes. Et pour cause, puisqu'ils font face aujourd'hui à un nouveau trou, celui de la faillite. Aux dernières nouvelles, des tas de licenciements ont eu lieu dans les différentes filiales du constructeur qui pourrait bien mettre la clef sous la porte. On leur souhaite beaucoup de courage.



Le X-Fi aussi



Fini les gros connecteurs PCI, voici venu le temps des petits connecteurs PCI Express 1x...

Nous vous l'annoncions dans le numéro précédent, le constructeur Creative avait décidé d'ouvrir ses chipsets de cartes sons à d'autres constructeurs. Cette concurrence n'a pas que des désavantages puisque l'on devrait voir arriver une jolie nouveauté, des cartes sons utilisant un port PCI Express. Mais si voyons, ces tout petits ports « 1x » dans lesquels on ne sait toujours pas quoi mettre de nos jours. On en profitera pour vous dire que les pilotes « Alchemy » qui permettent de transformer les appels « Direct Sound » en EAX pour profiter de l'accélération matérielle sous Windows Vista (et économiser 2 % de votre temps processeurs) sont désormais disponibles en version finale pour les X-Fi. Chouette.



Tera-formé

Un gros millier de giga-octets, certains parleront d'un bon moyen de perdre beaucoup de données d'un coup en cas de panne, d'autres salueront la performance, le challenge, l'audace... Chacun son truc. En tout cas, après Hitachi, c'est au tour de Seagate et de Samsung de proposer leurs modèles 1 To. Côté prix, on parle de 400 euros pour le modèle de Seagate ce qui n'est pas franchement donné. C'est même un peu plus cher que le modèle d'Hitachi que vous pouvez négocier (en cherchant bien) aux alentours de 350 euros. Samsung fait par contre beaucoup plus fort en nous proposant un prix un poil plus svelte : 260 euros. On l'attend de pied ferme.

Le modèle GDDR4 de la HD 2900 XT devrait garder des dimensions similaires au modèle classique...



1 Go

Avoir un giga de RAM dans son PC de nos jours, c'est s'attirer des moqueries à la cantine par ses petits camarades. Alors qu'avoir 1 Go de mémoire sur sa carte graphique, d'un coup, cela impose un certain respect. À tous ceux qui s'inquiètent de leur popularité dans les cantines, ATI propose une version de sa HD 2900 XT pourvue de 1 Go de GDDR4. De quoi obtenir de meilleures performances ? Pas forcément, cette quantité de mémoire supplémentaire ne sera utile que dans des cas très précis ou vous abuseriez de niveaux d'anti-aliasing qui feraient peur à votre grand-mère chérie. Quant au passage de la GDDR3 à la GDDR4, étant donné que les fréquences ne changent pas réellement, on n'attendra pas non plus de miracle de ce côté. Il vous en coûtera 450 euros, c'est le prix de l'honneur dans les cantines de nos jours. Drôle de monde...

C'est quoi LE CAS LATENCY ?

On trouve encore sur le marché des barrettes de mémoire de PC5400 (667 MHz), évitez-les au profit de mémoires PC6400.

Dans notre perpétuelle tentative de vous guider dans ce monde de brutes qu'est celui de l'informatique, nous allons nous atteler aujourd'hui aux barrettes... de mémoire, je vous arrête tout de suite. Elles sont souvent accompagnées de sigles cabalistiques totalement illisibles. Tel un Champollion des temps modernes, partons en quête de sens...

C_Wiz



À l'inverse, on trouve également des barrettes mémoire cadencées plus rapidement comme cette PC8500 (1066 MHz). Intéressantes pour les overclockers, à qui elles leurs sont clairement dédiées.

Avec la DDR3, les règles changent encore plus et les étiquettes sont totalement illisibles. Dommage...

Aujourd'hui, la situation de la mémoire est assez simple. Dans le sens où, pour une machine neuve, vous devez impérativement vous tourner vers de la mémoire DDR2. Première règle à retenir, il faut en acheter deux. Pas forcément un « kit » certifié par les constructeurs, mais au moins deux barettes identiques, c'est la condition sine qua non à un fonctionnement paisible. Deuxième règle, à moins de vouloir verser dans l'overclocking, il vous faut acheter de la PC6400, parfois appelée DDR2 800. Jusqu'ici, tout va bien.

CAS tastrophe !

Seulement voilà, en regardant un marchand en ligne au choix, vous voyez qu'il existe une dizaine de modèles différents de PC6400 chez chaque constructeur ! Dont les prix peuvent varier du simple au double, forcément. On retrouve des tas de petites différentiations entre les modèles, certaines n'étant qu'esthétiques. Des modèles sont équipés de jolies petites LEDs censées vous indiquer l'activité de vos barrettes, d'autres permettent même de faire défiler de petits messages ! Il en faut pour tous les goûts. Pour le reste, certains modèles sont recouverts de petits dissipateurs qui, en plus de protéger les barrettes d'un coup de tournevis malencontreux (ne rigolez pas, ça arrive même aux meilleurs), est censé améliorer (très, très légèrement) le refroidissement.

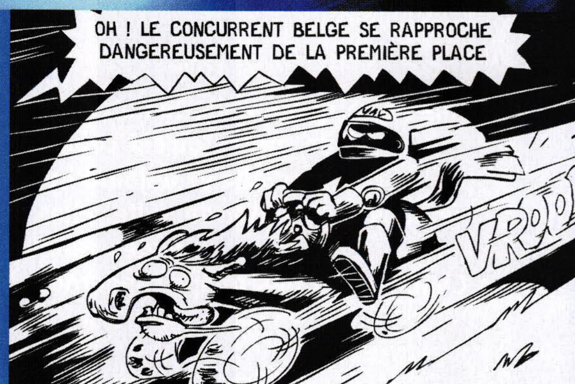
Un CAS d'école

Reste le dernier gros problème, celui de la latence. On parle souvent de CAS latency, et pour vous expliquer ça, je vais vous demander d'aller dans votre salle de bain, sous la douche. Prenez d'une main votre pommeau de douche et de l'autre, ouvrez le robinet d'eau chaude (posez au besoin votre joystick à l'abri de l'eau). Vous avez droit à de l'eau froide et au bout de quelques secondes, l'eau chaude est là ! Bonté divine ! l'eau chaude reste (le temps de vider votre cumulus).
Eh bien, la CAS latency, c'est ce petit temps d'attente où vous avez de l'eau froide, c'est le temps nécessaire à ce que l'ordre arrive vers la barrette mémoire et qu'elle commence à vous renvoyer les données. Après, c'est la vitesse de la barrette (800 MHz dans notre cas) qui joue et telle l'eau chaude, elle arrive en continu. Alors, primordiale la latence ? Oui et non, cela dépend surtout de votre processeur. Chez AMD, la latence est critique et il est fortement conseillé d'investir dans de la CAS3 pour ne pas que l'Athlon X2 se tourne les pouces. Pour les Core 2 Duo, c'est un peu moins critique : il intègre un tas de techniques pour « cacher » au mieux la latence. Pas besoin donc dans ce cas de casser votre tirelire pour de la CAS3, contentez-vous de CAS4 ou de CAS5 selon les prix. Vous ne perdrez que quelques infimes pourcentages de performance...

L'art de l'overclocking

Haut les cœurs, nous avons décidé aujourd'hui de faire le tour d'une des questions les plus brûlantes de l'informatique, celle de l'overclocking. Que vous cherchiez à gagner quelques images par seconde supplémentaires dans le dernier jeu à la mode ou à effectuer un record du monde, nous allons vous donner quelques pistes pour bien démarrer. Et avec un peu de chance, ne rien faire griller...

C_Wiz




Le gargantuesque Ultra 120 Extreme de Thermalright et ses six calloducs qui transpercent par deux fois le radiateur. Sans équivoque possible, le plus performant des radiateurs que nous ayons testé. Le luxe à cependant un prix, 60 euros.

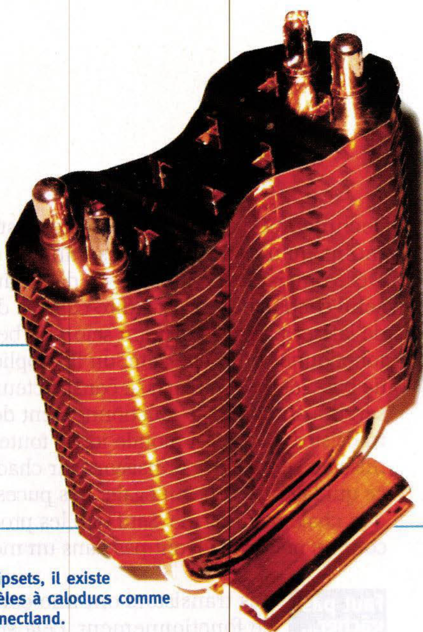
Pour ceux qui débarqueraient d'une autre planète, l'overclocking est la pseudo-science qui vise à faire tourner son matériel à une fréquence supérieure à celle pour laquelle il a été vendu par son fabricant. Dans le but, pour la plupart des gens qui le pratiquent, d'obtenir de meilleures performances dans leurs jeux (tandis que d'autres ne vibrent que pour les records). C'est généralement la raison qui pousse à s'adonner à cette pratique : la capacité d'obtenir, gratuitement (ou presque) des performances supplémentaires.

Payer moins pour gagner plus

Le succès de l'overclocking vient du fait qu'il ne repose pas que sur cette volonté d'obtenir de meilleures performances, il y a bel et bien un fond de science derrière ! Tout part en réalité du procédé de fabrication des processeurs (CPU, GPU, chipset, mémoire, tous les semi-conducteurs).
Sans vous barber, les constructeurs utilisent un procédé dit de photolithographie où l'on va « imprimer » des processeurs sur une grande galette de 30 cm de diamètre (on parle de wafer). Ce qui fait que l'on se retrouve avec une (ou plusieurs) centaines de processeurs identiques. Ou presque.

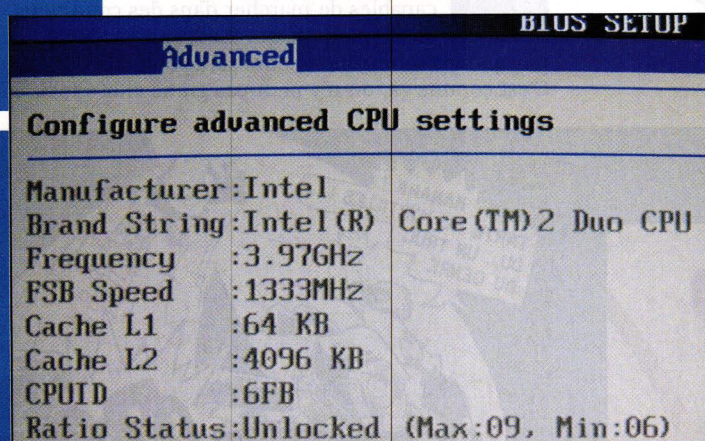
La photolithographie n'est cependant pas un procédé de copie totalement exact. C'est pour cela qu'au bout de la chaîne de fabrication, on va « tester » les puces présentes sur le wafer afin de détecter celles qui fonctionnent de celles qui ne fonctionnent pas.
Pour les puces qui marchent, on va également être capable d'évaluer très rapidement le potentiel de chacune d'entre elles. Par potentiel, on entend savoir quelles seront les puces qui chaufferont le plus et celles qui chaufferont le moins (on admettra pour l'instant que certaines sont plus chaudes que d'autres, nous reviendrons plus tard sur le pourquoi du comment). Dès lors, on peut procéder à la découpe du wafer et aller assembler les processeurs.
Dans une même gamme, les puces dont on a détecté qu'elles ne chauffent que peu seront vendues comme des processeurs haut de gamme.
Au moment de l'assemblage du morceau de semi-conducteur sur son support (le bout de plastique qui contient les broches ou les « plots » conducteurs du socket) on va enclaver la fréquence à laquelle sera vendu le processeur. Pour être très exact, on va fixer le coefficient multiplicateur de la puce : la valeur (11) qui, multipliée par la fréquence du bus du processeur (266 MHz par exemple) donnera la fréquence finale de la puce (2,93 GHz dans notre exemple). À l'inverse, une puce dont on aura détecté qu'elle chauffe plus se verra attribuer un coefficient multiplicateur plus faible, ce qui voudra dire qu'elle sera vendue moins cher.

comportement des vendeurs de processeurs: à quoi bon fabriquer 20 puces à 1 000 euros par wafer quand on n'en vendra, au mieux, qu'une? C'est là que se tient le premier élément de science de l'overclocking: ce n'est ni la technique, ni le potentiel de puces qui déterminent leur coefficient multiplicateur, mais bel et bien les lois du marché. Vous pouvez donc remercier le capitalisme sans qui l'overclocking n'existerait pas...
Un autre facteur vient s'ajouter, celui de la maturité du procédé de fabrication. Au fur et à mesure qu'il évolue, le nombre de défauts que l'on trouve sur les wafers va diminuer. De plus en plus de puces par wafer seront utilisables, et celles-ci auront tendance à chauffer de moins en moins au fil du temps et des révisions. En clair, plus on achète un produit d'entrée de gamme « tard » dans la durée de vie du procédé de fabrication et plus on peut espérer lui faire révéler son potentiel par le jeu de l'overclocking.



Pour refroidir les chipsets, il existe également des modèles à caloducs comme celui-ci de chez Connectland.

En prison les sauvageons! Vous vous demandez peut-être si les fabricants de processeurs ne devraient pas lutter contre les jeunes sauvageons qui saccagent ainsi leur « business model » en achetant des puces moins cher que ce qu'ils ne devraient. Rassurez-vous, l'idée leur a déjà effleuré l'esprit. La relation des fabricants de processeurs avec l'overclocking est assez complexe puisqu'elle est liée à un autre problème, celui du maquillage. Non pas que certains tentent d'utiliser du rouge à lèvres pour remplacer la pâte thermique, il s'agit d'acheter des puces « peu cher » et de maquiller leurs numéros de série pour les revendre à des prix supérieurs. C'est pour cela qu'il devient très difficile de nos jours de changer le coefficient multiplicateur des puces: seules les puces très haut de gamme (Athlon FX et Core 2 Extreme) sont vendues avec un coefficient multiplicateur totalement débridé. Si l'on met de côté la question du maquillage, l'overclocking a historiquement toujours été toléré chez AMD qui avait bien compris qu'il ne servait à rien de se mettre à dos une poignée d'enthousiastes farfelus. Du côté d'Intel, c'est très différent puisque pendant de très longues années, le constructeur faisait sa vierge effarouchée à la simple évocation du mot qui commence par un o. Un puritanisme pas vraiment en phase avec la



Presque quatre GHz, pour atteindre cette fréquence, la fréquence de bus atteint les 1760 MHz...





Pour accompagner le Ultra 120 Extreme dans nos tests, nous avons utilisé ce modèle de ventilo 12 cm de chez Cooler Master.

Alors, à quoi bon? Pour prendre un exemple plus concret, un Core 2 Duo X6800 (2,93 GHz) à 1 000 euros sort bel et bien de la même ligne de fabrication qu'un E6320 (1,86 GHz) à 150 euros. Seul le coefficient multiplicateur les différencie (11 contre 7) et selon les règles que nous avons vues plus haut, les processeurs qui avaient le meilleur potentiel sont vendues comme des puces haut de gamme. Si l'on s'arrêtait ici, on pourrait se dire que l'overclocking est une bataille inutile, une cause perdue d'avance. C'est tout sauf le cas, car nous avons oublié de parler d'un léger, très léger petit détail.

Des CPU à 1 000 euros? Lol On vend beaucoup moins de processeurs à 1 000 euros que de processeurs à 150 euros. Un fait qui ne mérite aucune explication en soi, mais qui va dicter le



Pour éviter de réchauffer l'air du boîtier avec votre processeur, vous pouvez utiliser ce genre de conduit qui emmène directement l'air au point d'extraction arrière de votre boîtier.



Avec ses modèles de la série E4X00, Intel propose des Core 2 Duo avec une FSB de « seulement » 800 MHz. Un véritable pousse-au-crime de l'overclocking : tous les tests confirment que ces puces fonctionnent sans aucun souci avec une FSB de 1066 MHz (voire bien plus très souvent).

Techniquement, un processeur n'est ni plus ni moins qu'un (très) gros assemblage de transistors. Des transistors réalisés avec des matériaux semi-conducteurs, c'est-à-dire capable de stopper ou de laisser passer le courant selon les besoins. Pour faire fonctionner un processeur, on lui applique une tension de base, déterminée par le constructeur. Cette tension va servir à alimenter le fonctionnement de tous les transistors. Dans un monde idéal, toute la tension serait mise au service des transistors sur chacune des puces, ce qui fait qu'à tension égale, nos puces dégageraient une chaleur uniforme. Sauf que les processeurs, tout comme nous, ne vivent pas dans un monde idéal.

Faut pas gâcher...

Les transistors ont une certaine « marge » de fonctionnement, cela signifie qu'ils sont capables de marcher dans des conditions différentes. Ce qui tombe assez bien, puisque les semi-conducteurs sont soumis à des fuites. C'est comme ça, on n'y peut pas grand-chose mais une partie de l'énergie fournie à la puce ne sera pas utilisée par les transistors : elle sera juste « perdue », évacuée directement en chaleur. Voilà qui répond donc en fait à nos deux questions : les processeurs chauffent parce que d'une part leurs transistors chauffent en fonctionnement, et d'autre part, parce qu'une partie de l'énergie appliquée au transistor s'évacue directement sous la forme de fuites. Plus ces fuites sont importantes, et plus la puce chauffera. Corollaire, plus la fréquence demandée à la puce sera élevée, plus il y aura de fuites et moins il y aura de courant pour les transistors. Jusqu'au moment où ceux-ci ne peuvent plus fonctionner : la puce plante, donc. C'est pour cela que l'overclocking s'accompagne souvent d'une autre arme, le fait d'augmenter la tension d'alimentation des puces. Pour tenter d'améliorer la quantité de tension « utile », tout ceci a malheureusement un gros désavantage : l'alimentation étant plus élevée, la puce chauffera globalement plus.





La plupart des ventilateurs disposent désormais d'un petit sélecteur de vitesse comme ce modèle rose d'Enermax.

réalité du monde des processeurs : de nos jours, ce sont les jeux qui poussent en avant le renouvellement du parc de machines, il faut donc s'adapter aux désirs des joueurs. Depuis l'arrivée du Core 2 Duo, l'overclocking n'est plus uniquement toléré, il est même parfois encouragé par le constructeur bleu qui a décidé de surfer sur la vague.

Encore plus de science !

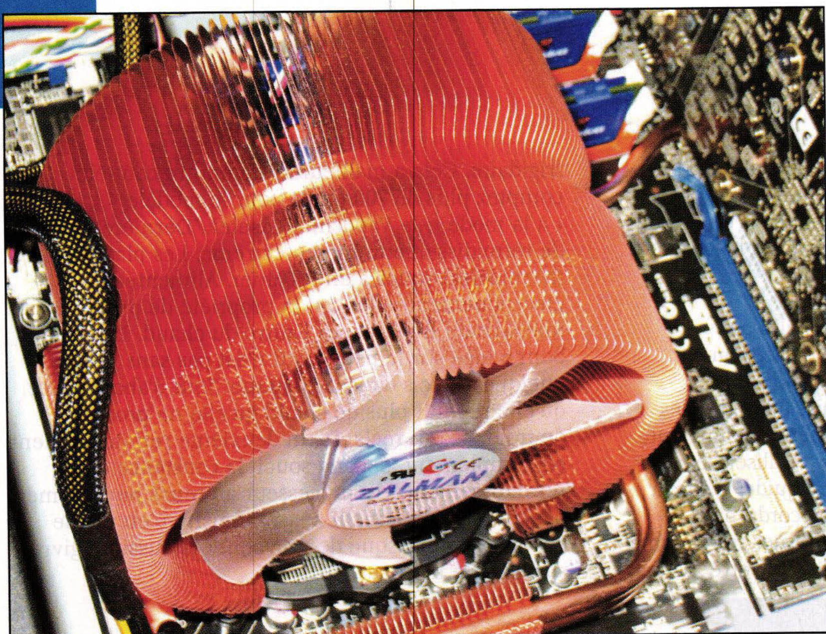
Nous avions habilement laissé de côté la question la plus complexe : pourquoi certaines puces, bien que venant du même « moule », chauffent-elles plus que d'autres ? Les processeurs ne naissent pas égaux, même s'ils reposent sur des bases physiques identiques. Remettons cette question de côté un instant, le temps de répondre à une autre question au moins aussi importante : pourquoi est-ce que les processeurs chauffent ?

Le PC au frigo

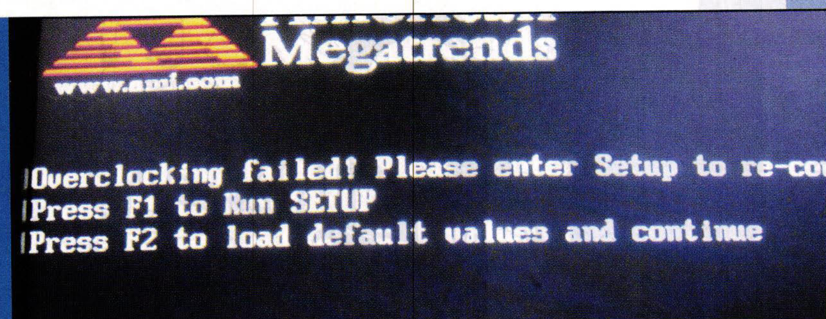
Du coup, lorsque l'on veut s'adonner à l'overclocking, il faut également s'assurer que l'on va correctement évacuer la chaleur de la puce. C'est



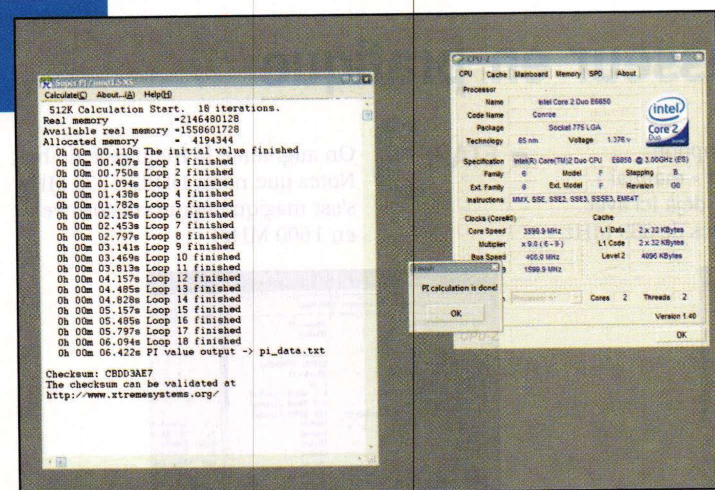
Le rôle de la pâte thermique est très souvent usurpé. Dans la pratique, entre une pâte « premier prix » et un modèle haut de gamme on ne note, au mieux, qu'une différence d'un ou deux degrés. Visez donc le premier prix et pensez surtout à la changer régulièrement, une fois par an, afin d'éviter qu'elle ne sèche trop et perde son efficacité.



Pour ceux qui n'aiment pas le concept des radiateurs de Thermalright, Zalman propose ce très joli (et accessoirement efficace) CNPS 9700.



Dans 99,9 % des cas, un overclocking de processeur raté vous donne, après deux redémarrages, ce genre d'écran. Ouf, rien de cassé...



3,6 GHz en action avec SuperPi, notre E6850 tient sans souci la barre des 400 MHz de FSB.

O.C. Profile Configuration

O.C. Profile 1 Status :Not Installed
O.C. Profile 2 Status :Not Installed

Save to Profile 1
Load from Profile 1

Save to Profile 2
Load from Profile 2

Start O.C. Profile

Les BIOS modernes vous permettent désormais de sauvegarder jusqu'à deux profils d'overclocking pour pouvoir les activer facilement quand vous le souhaitez.

pour cela que l'on voit depuis des années se multiplier les méthodes de refroidissement. La plus courante est le refroidissement par le biais d'un bloc de métal posé sur le processeur (un radiateur) souvent composé d'ailettes, surmonté d'un ventilateur qui est censé rafraîchir le tout.
C'est le mode de refroidissement le plus classique et autant vous dire que l'efficacité de ces modèles diffère grandement. Généralement, AMD et Intel aiment fournir le minimum syndical, c'est-à-dire un radiateur capable d'assurer le fonctionnement « normal » de la machine. Pour l'overclocking, il est fortement conseillé d'aller voir ailleurs. Jusqu'il y a quelques années, il n'était pas rare de trouver des différences d'une dizaine de degrés entre un modèle de constructeur et un modèle dédié à l'overclocking. Aujourd'hui, cette disparité peut atteindre plus de 25°. Bien sûr, les procédés de fabrication des radiateurs se sont améliorés, tout comme le recours à des ventilateurs brassant toujours plus d'air ou des métaux



qui conduisent mieux la chaleur (le cuivre par exemple). Mais la véritable révolution se trouve dans ces petites barres de métal qui percent les radiateurs modernes. On parle de caloducs : des petits tubes sous vide d'air remplis d'un élément à la fois sous sa forme liquide et gazeuse. Au contact de la chaleur, le liquide va se transformer en gaz puis remonter vers un endroit plus frais. Comme le bout du radiateur : puisqu'il y fait plus frais, le gaz va évacuer la chaleur qu'il avait emportée, la perdre et redevenir liquide. Il retombe alors en bas du caloduc et le cycle continue ainsi, indéfiniment. La révolution des caloducs n'est pas anodine puisqu'elle a réussi à remettre en selle les refroidissements par radiateurs à une époque où l'on commençait à chercher des solutions ailleurs...

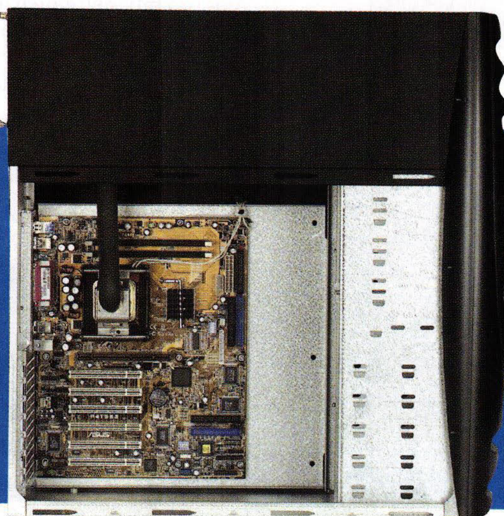
Quand mon PC fait plouf

... comme le fait de refroidir son PC avec de l'eau. Une idée matérialisée avec le watercooling. Un concept simple, créer un circuit d'eau entre un bac « frais » et le processeur à refroidir. Contrairement au caloduc qui fonctionne tout seul, il faut y ajouter une pompe qui va faire circuler l'eau à un débit plus ou moins rapide. Un principe qui n'a rien de farfelu, c'est celui utilisé par exemple sur les circuits de refroidissement des voitures. Le problème du watercooling est qu'avec l'arrivée des caloducs, l'intérêt qu'on leur porte s'est considérablement réduit.
À qui la faute ? Au fait que les radiateurs à caloducs et les systèmes de watercooling soient des refroidissements « passifs » d'un point de vue

thermique. Ils ne font que déplacer la chaleur d'un point à un autre de la machine, rien de plus.
Ce qui veut dire qu'on ne descendra jamais en dessous de la température ambiante du boîtier. D'où l'intérêt qu'il soit lui-même correctement ventilé !

Encore plus fort

Finissons enfin sur les modèles de refroidissement les plus efficaces du moment. Ils sont tous de type actif, c'est-à-dire capables de faire atteindre des températures plus basses que la température ambiante. La méthode la plus extrême consiste à utiliser des liquides cryogéniques comme l'azote liquide. Cela n'a aucun intérêt en dehors d'éventuels records, bien entendu. Plus utiles, de véritables systèmes réfrigérants semblables à ce que l'on trouve au dos de votre frigidaire. Cela a malheureusement un coût élevé, comptez plus de 700 euros pour le modèle « à la mode », le Vapochill d'Asetek. Dernière solution de refroidissement un peu extrême, Les plaques thermoélectriques à effet Peltier. Alimentées électriquement, elles ont la propriété de produire sur une face du froid, et sur l'autre du chaud. Une bien bonne idée sur le papier qui n'est pas sans poser quelques soucis dans la pratique. Tout d'abord parce qu'elle produit plus de chaud qu'elle ne produit de froid, ce qui réclame un deuxième refroidissement en complément. Second souci, la constance du refroidissement. Un processeur au repos ne réclame pas un refroidissement aussi intensif qu'en pleine charge. Ce qui risque de provoquer là aussi du givre sur la carte mère...

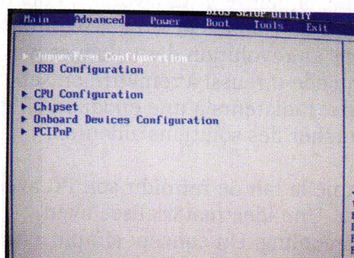


Pour les très riches, les Danois d'Asetek proposent des compresseurs tout intégrés dans ce boîtier. Qui coûte la bagatelle de 750 euros.

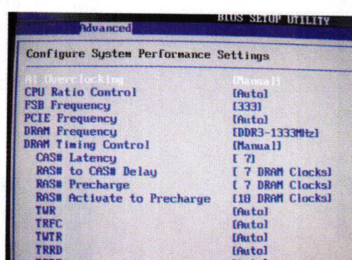


Overclocker son processeur en pratique

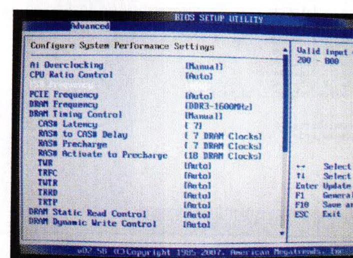
ÉTAPE 1 Allez dans l'option JumperFree Configuration de son BIOS.



ÉTAPE 2 Au besoin, placer l'option AI Overclocking sur « manual ». Notre E6850 tourne déjà ici avec une fréquence de bus de 333 MHz.



ÉTAPE 3 On augmente la fréquence du bus. Notez que notre DDR3 1 333 MHz s'est magiquement transformée en 1 600 MHz !



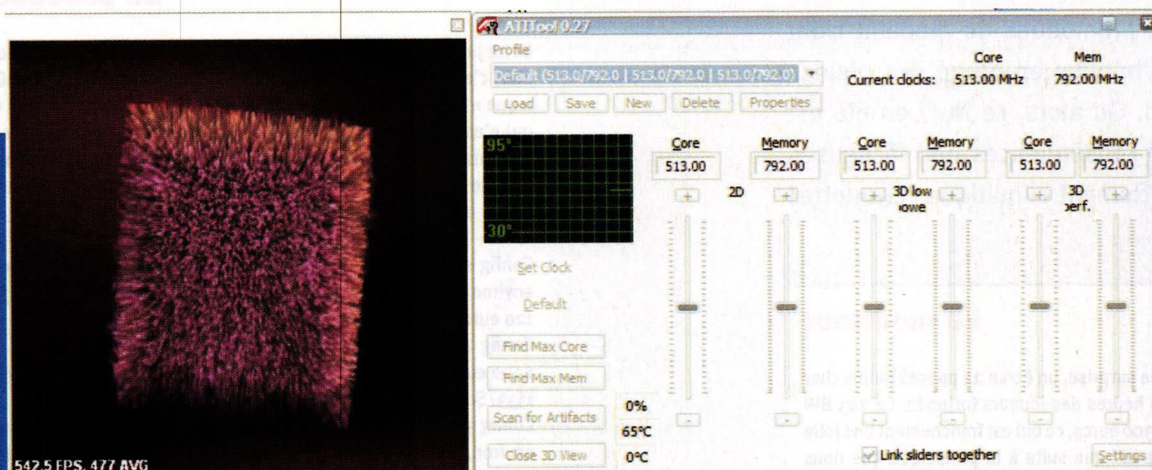
Comme nous l'avons vu, la fréquence finale du processeur est composée par deux éléments. D'un côté un coefficient multiplicateur et de l'autre ce que l'on appelle la FSB, la fréquence du bus du processeur. Sur les Core 2 Duo, elle est exprimée par des fréquences « estimées », on parle par exemple de 1066 MHz. Dans la réalité, le bus ne fonctionne qu'à 266 MHZ, mais chaque cycle d'horloge permet de transporter quatre informations. C'est en tout cas la fréquence réelle qui doit être utilisée. Elle est d'importance puisque, vous l'avez compris, le multiplicateur est fixe : pour overclocker un processeur, votre seule possibilité est d'augmenter la FSB. Cela se fait dans le BIOS de votre carte mère. La procédure est relativement simple mais il faut cependant respecter certaines règles.
La première est qu'il y a un lien entre la FSB et la fréquence de la mémoire. Il est indirect puisque les cartes mères vous permettent généralement de choisir la fréquence parmi une liste (533, 667 ou 800 MHz par exemple). Sauf qu'il s'agit en réalité de choisir un coefficient entre la FSB et la RAM. En clair, quand vous augmenterez la FSB, vous élèverez en même temps la vitesse de votre RAM. La première étape sera donc de réduire fortement la fréquence mémoire pour être sûr qu'elle ne soit pas un obstacle.
À force d'augmenter la FSB, au bout d'un moment, votre carte mère refusera de démarrer : la fréquence sera trop élevée. C'est le moment où il ne faut pas

Overclocker sa carte graphique en pratique

La carte graphique contient deux composants principaux. D'un côté, le GPU qui est un processeur spécialisé dans le calcul 3D et de l'autre de la mémoire. Du côté de l'overclocking, les choses sont assez simples puisque l'on peut changer directement la fréquence du GPU et de la RAM par le biais de petits outils. Pour les cartes Nvidia, l'outil le plus connu est RivaTuner même si l'on préfère vous conseiller un autre outil, malgré son nom puisqu'il s'appelle ATItool. Il supporte malgré tout les GeForce 7 et 8 et dispose surtout de la capacité de trouver automatiquement les fréquences maximales supportées par vos cartes. Pour tester, il vous suffira de lancer un 3D Mark et de voir les gains de performances que vous avez obtenus.

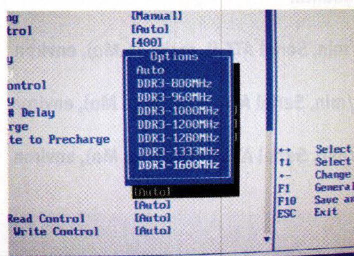
Autre point, est-il besoin de changer le système de refroidissement de votre carte graphique ? S'il s'agit d'un haut de gamme telle une GeForce 8800 ou une Radeon HD 2900, cela ne servira à rien. Même les modèles équipés de watercooling nous ont montré leur inutilité : elles ne permettent pas d'augmenter les fréquences par rapport au modèle de refroidissement de base.

Il nous faut enfin vous mettre en garde face à l'overclocking de votre carte graphique qui n'est pas un acte anodin. Il y a peu de problèmes à attendre du côté du GPU, par contre la RAM utilisée (de type GDDR3 ou GDDR4) ne supporte pas forcément les augmentations de fréquences. Même avec un usage « normal », il n'est pas rare de voir apparaître au bout d'une année des artefacts (que l'on peut supprimer en réduisant la fréquence de la RAM). Toucher à la RAM de votre carte graphique doit donc se faire en pleine connaissance de cause.

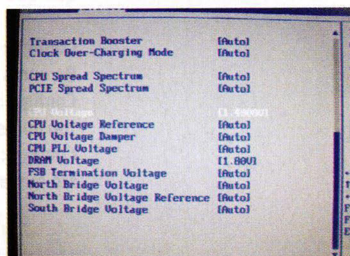


ATItool sur une GeForce 8800 GTS. La fenêtre à gauche permet de détecter les artefacts provoqués par des fréquences GPU et RAM trop élevées.

■ ÉTAPE 4 On réduit la fréquence de la mémoire pour revenir à 1 333 MHz.



■ ÉTAPE 5 On augmente légèrement la fréquence du processeur. Ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que cela passe...





Le système de fixation du CNPS 9700 de Zalman fait un peu peur la première fois. On s'y habitue très vite.

abandonner. Tenter de rallumer deux fois de suite le PC pour recharger les paramètres par défaut du BIOS (si cela ne marche pas, utilisez le jumper ClearCMOS sur la carte mère). Il faudra maintenant augmenter le voltage du processeur. Il est prudent d'y aller très doucement, et de se limiter à 0,3 volt au maximum pour commencer. N'oubliez pas qu'augmenter le voltage augmentera sensiblement la consommation de votre machine, et donc, la chaleur dissipée.

Une fois que vous aurez trouvé le « maximum » atteignable par votre configuration, il vous faudra arriver à lancer Windows. Ce n'est pas forcément gagné, il y aura lieu peut-être de baisser la fréquence pour retrouver votre bureau chéri. Dernier problème, vérifier que votre machine fonctionne correctement en charge. Le monde de l'overclocking utilise généralement SuperPi, petit logiciel qui permet de calculer des décimales du chiffre Pi. Il faudra bien entendu lancer autant de SuperPi que vous avez de cœurs dans votre processeur. Quand vous aurez réussi à obtenir la fréquence de votre processeur, il sera temps de trouver le compromis idéal pour la mémoire. Là encore, l'overclocking est possible via deux stratégies. On peut augmenter les latences de la mémoire (passer de 5 à 6 par exemple) pour se donner un peu de marge, ou là encore, augmenter le voltage. À utiliser avec parcimonie... et à vos risques et périls.

top HARD

Noël, joyeux No... Ah, on me dit qu'en fait on est en été et que les grosses promotions du moment n'ont rien à voir avec l'homme en rouge des plaines du Nord. Ou alors, ce Noël en été est une des conséquences non fâcheuses du réchauffement climatique. Chouette!

C_WIZ

Le moniteur

Samsung nous prépare une bonne surprise, un écran 22 pouces moins cher que le 226BW qui fait les belles heures des joueurs fortunés. Ce 223 BW est prévu pour un tarif inférieur à 300 euros, ce qui est franchement une jolie nouvelle. L'autre bonne nouvelle est que suite à la polémique que nous évoquions le mois dernier sur les différents modèles de 226 BW, Samsung affirme avoir corrigé le tir : tous les modèles seront désormais équipés de dalles Samsung. On saluera leur réactivité.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8ms, 16/10), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8ms, 16/10), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5ms 16/10), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 226BW (5ms, 16/10), environ 380 euros TTC.

Le refroidissement

J'attendraiiiiiii, le jour et la nuit. Oui, j'attends avec impatience les modèles Ultra Extreme de Thermaltake qui sont censés nous apporter un refroidissement encore plus... extrême. Pour ceux qui trouvent nos choix trop conservateurs, rendez-vous dans le dossier dédié à l'overclocking. Quelque part dans ce magnifique magazine.

Processeur : Thermalright XP-90 (socket 939/AM2), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC
Processeur Intel : Thermalright Ultra-90 (socket 775), environ 30 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

Le routeur WiFi

Peu de mouvements du côté des routeurs/modems ADSL, on attend toujours que Netgear nous propose un modèle qui soit à la fois 802.11n et Gigabit Ethernet. Surtout pour ceux qui ont plus d'un PC relié en réseau filaire, pour les autres, vous pouvez vous ruer sur l'excellent DG834N que l'on vous recommande chaudement. Encore plus chaudement que le thermomètre.

- Netgear WNR854T (routeur Câble/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

Le processeur

Le 22 juillet est là, avec ses baisses de prix fantastiques. La nouvelle star, c'est le E6850 et ses 3.0 GHz de riches qui ne vous coûteront « que » 270 euros. Pour le même prix, vous avez aussi droit au Q6600 qui n'est pas forcément une mauvaise affaire. À vous de juger. Pour les autres, l'E4400 est la valeur sûre de l'overclocking. D'ailleurs, vous le retrouverez dans notre dossier sur ce même sujet quelques pages en arrière...

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 1400 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 200 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le disque dur

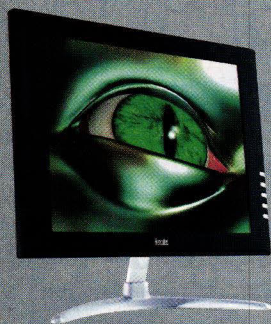
Petite préférence pour les modèles Seagate 7200.10. Ces disques utilisent une technologie de stockage perpendiculaire pour éviter d'utiliser des plateaux trop nombreux. Compatibles SATA II, ils ont l'avantage de ne pas faire un poil de bruit ce qui est une véritable chance. Une chance pour vos oreilles, la surdité n'est pas vraiment quelque chose de très amusant...

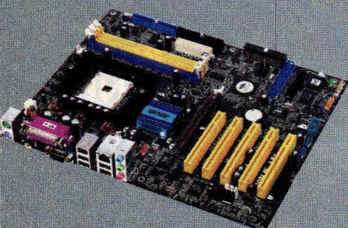
Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

L'alimentation

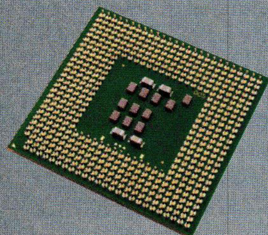
Profitez des baisses de prix des composants pour vous offrir une alimentation de qualité. Elle vous assurera une consommation électrique raisonnable tout en évitant les plantages. En pousse-au-crime, je vous conseille fortement les modèles de Seasonic réputés pour leur silence, leur rendement et leurs bonnes performances. Bref, le choix est assez facile...

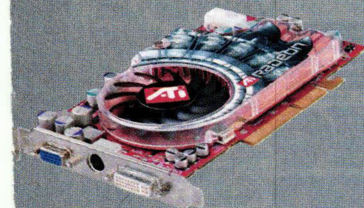
Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Config 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

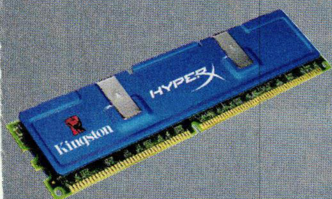














La carte mère

On fait le ménage en remplaçant les cartes mères P965 par les nouvelles P35. Pas beaucoup d'évolution si ce n'est le support des processeurs Intel en FSB 1333, ceux qu'on vous conseille d'acheter. Les choses tombent donc plutôt bien. Si vous êtes sur un budget serré, vous pouvez continuer à regarder du côté des cartes P965, un poil moins cher.

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 130 euros
Config 3 : Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P935/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

La RAM

Je n'ose pas vous proposer de mémoire DDR3, même dans la configuration la plus haut de gamme tant le prix de la nouvelle élue est totalement rédhibitoire. Elle restera encore un jouet pour journaliste gâté, on nous promet cependant une disponibilité et des prix honnêtes pour la rentrée... Allez, croisons les doigts et en attendant, 2 Go de PC6400 de marque. CAS 4 si possible.

Configs 1, 2 et 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 120 euros TTC.



La carte vidéo

Toujours pas de changement dans notre top de cartes vidéo, sous la barre des 200 euros la X1950 Pro garde notre préférence. Au-delà, les GeForce 8800 restent nos favorites, avec une petite préférence pour le modèle GTS 320 Mo qui est un très joli compromis. À condition de ne pas avoir un écran 24 pouces. Ou plus grand. Et comme toujours, bémol sur les drivers des 8800 qui ne sont pas exactement parfaits. Tout est affaire de compromis dans le matos...

Config 1 : ATI Radeon X1650 XT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 7600 GT 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS (PCI Express) 320 Mo, environ 300 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 2900 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 580 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Graveur pour tout le monde, vu le prix il serait dommage de se priver d'un moyen d'effectuer des sauvegardes de ses données. Des nouveaux modèles qui utilisent, et c'est un véritable luxe, un connecteur Serial ATA. Depuis le temps qu'on les attendait pour se débarrasser des moches et trop courtes nappes IDE, on ne va pas se priver. Et vive le Blu-Ray.

Configs 1,2 et 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

« Oh mon Dieu, comme elle est grosse, elle ne va jamais rentrer ! », se lamente le pauvre TBF tous les mois en regardant la taille des démos de jeu actuelles. Il y a dix ans, le problème était inverse...

Douze démos plus une foultitude de trucs destinés à vous faire planter régulièrement... Le véritable héros de ce numéro 85 daté septembre (onze numéros par mois, à l'époque, d'où le différentiel de date) était le CD-Rom, au contenu incroyablement dense. Du bon, du solide, du comme on savait faire avant (/taunt) : F1 Racing Simulation d'Ubi Soft (le jeu de la couv'), au titre explicite, Shadows of the Empire de chez Lucasarts (tiens un portage console !), le très joli Lomax de Psygnosis (RIP), le mythique X-Wing Vs Tiefighter et, planquée comme une fourbe, la démo de Fallout au charme radioactif toujours pas suranné. Plus une palanquée de jeux destinés à vous pousser à l'achat d'une 3DFX ou d'un nouveau processeur, à l'époque, les virus n'existaient pas, on changeait de partenaire matériel assez souvent...

MAC HACK

J'idéalise à peine. L'édito sonne le coup d'arrêt de la rubrique Mac, les résultats des sondages sont sans appel. Dans les news, on apprend que le studio Looking Glass s'agrandit, les courageux fanboys Linux s'en donnent à cœur joie et le Mac se fait découper la pomme en rondelle à coups de sarcasmes légers comme un escadron de Panzers. Ben quoi, faut parfois faire amende honorable pour les erreurs de l'histoire !

Une sélection de démos des meilleurs hits du moment. Miam !

Un reportage chez Renault F1 pour parler de leur simulateur. Aujourd'hui, on peut faire tourner rFactor chez soi !

Moins drôle, la disparition d'Adeline Software, juste après la sortie de LBA 2. Dans la rubrique Matos, un clavier à 500 balles, un graveur de CD à 4 500 et une carte son à 1 500, bref rien n'a changé dans ces pages ou presque, les lecteurs de Joystick ont toujours été d'horribles trendsetters avec des goûts dispendieux. À noter dans la rubrique Matos un gros test deux pages du C_Wiz de l'époque sur une carte ATI basée sur du Rage Pro... Du Blade Runner en preview, côtoyé par trois pages de StarCraft et, surtout, les premières images de WartCraft Adventures : Lord of the Clan, le jeu d'aventure qui ne sortira jamais des cartons de Blizzard, envoyé dans les limbes en compagnie de StarCraft Ghost. En tests, rien d'exceptionnel, hormis Resident Evil (tiens un portage console !) surnageant au milieu de plein de jeux médiocres mais beaux, destinés à vous pousser à l'achat d'une 3DFX ou d'un nouveau processeur (comment ça je radote ?). Un beau document d'histoire avec le bêtatest d'Ultima online, à relire avec l'œil humide : salauds de Blizzard, ils ont tout piqué ! Un gros papier sur un simulateur de F1 destiné aux vrais pilotes de course nous faisait tripper comme des oufs... On voulait tellement disposer d'une telle puissance de calcul chez soi !

Des prix prohibitifs pour des trucs obsolètes trois mois plus tard : rien n'a changé on vous dit !

Aujourd'hui on l'a, et ça a changé notre vie : les MMO ont toujours les mêmes bases (tuer des lapins pendant vingt ans) mais au moins, c'est agréable à l'œil. D'ailleurs je file, j'ai raid de guilde, je referme cette rubrique et ce Joystick non sans vous envoyer lire l'article consacré à Innerloop, narrant le voyage de presse en Norvège de Bob Arctor, le Faskil de 1997, la Lose© en moins.

STYX

Et hop, un jeu Blizzard que l'on ne verra jamais... Tout comme StarCraft Ghost.

Le marché des simulateurs de vol n'était pas encore monopolisé par Flight Sim...



MSI

MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style

MSI recommande Windows Vista™ Home Premiu

La Puissance est entre vos mains

GX700 Extreme Edition

- **Technologie Mobile Intel® Centrino® Duo**
  - **Processeur Intel® Core™ 2 Duo T7500**
  - **Chipset Intel® 965PM Express**
  - **Connexion réseau sans fil Intel® Pro/Wireless 4965 ABG 802.11 N**
- Windows Vista™ Home Premium Authentique
- Intel® Turbo Memory 1 Go
- Ecran 17" WUXGA+, LCD Display 1920x1200
- Nvidia GeForce 8600M GT 3D, 512Mo (Turbo Cache jusqu'à 1280Mo)
- Sortie HDMI (High definition Multimedia)
- Lecteur HD DVD/Graveur DVD Super Multi
- Disque dur 250 Go 5400 rpm Serial ATA
- Mémoire 2048 Mo DDR2 667
- Son Home Cinéma avec Effet Surround 4.1 et Subwoofer
- Clavier Gamer
- Webcam intégrée 1.3M pixels
- Bluetooth 2.0

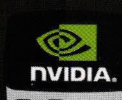
Package Exclusif Offert avec Souris RAZER Krait !!











HDMI™
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE



WWW.MSI-COMPUTER.FR